LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

NUMERO 9 - LUGLIO / AGOSTO 2006 - INDIPENDENTE

COPIA GRATUITA

Computer, Console, DVD, Musica
Tecnologia, Mobile, Animazione
Internet, Digital Art, Entertainment

GIOCHI PER IL TUO CELLULARE!

HI-TECH

LE NUOVE TECNOLOGIE DELL' ESTATE

IPOD

APPLE RIVOLUZIONA LA MUSICA

HITMAN

DI NUOVO AZIONE SU XBOX 360

Moto GP 2006 Inizia il grande Campionato del Mondo!

PROVATI PER VOI: Fruity Loops 6 - Paint Shop Pro X

SOMMARIO

E D I T O R I A L E

Era da tempo che ci stavamo pensando. Un restyling di grafica, contenuti e stile della rivista? Certo, ma non prima del 2007. E invece, in anticipo di quasi sei mesi sulla nostra tabella di marcia, ecco il primo numero del nuovo **GAME**! Abbiamo ampliato le rubriche e aggiunto numerose sessioni dedicate alla tecnologia, ai ***DVD***, ai giochi per cellulare, ai software per ***PC***, alla musica e a molto altro ancora. Aspetti che non possono essere tralasciati quando le console iniziano a supportare ***web-cam***, lettori ***MP3***, collegamenti ***wireless*** e tutto quel mondo dell'***Entertainment*** che risponde al nome di ***Hi-Tech***. Una piccola rivoluzione non annunciata, pensata sia per i lettori che conoscono poco i games che per quelli più navigati... e siamo sicuri che presto arriveranno altre novità per migliorare ancora la qualità della rivista. Nel frattempo vi lasciamo con l'anticipazione di un evento straordinario che si svolgerà il prossimo ottobre a ***Romics***, il ***Festival del Fumetto e dell'Animazione*** di Roma: per l'occasione, la nostra redazione ha organizzato... ops lo spazio è finito, ne riparliamo a settembre!

Cesare Arietti

GAME
La Prima Rivista Gratuita di Videogiochi
EMAIL: redazione@gameplayer.it
SITO INTERNET: www.gameplayer.it

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE Cesare Arietti
CAPOREDATTORE Valerio Fusco
REDAZIONE: Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Francesco Verzola

HANNO COLLABORATO: Mauro Marcheggiani, Eugenio Vitale, Federica Imbroglia, Roberto Vestri, Emanuele Bianchi, Alessandro Tubani, Emanuele Montella, Paolo Locuratolo, Stefano Taglieri, Giorgio Rutigliano, Emiliano Grossi, Silvia Parsi

STAFF THE PLAYER: Giovanni Votta (Direttore Responsabile), Stefano Valle, Michele Esposito, Lorenzo Piccoli, Davide Mancini, Marco Di Paolo

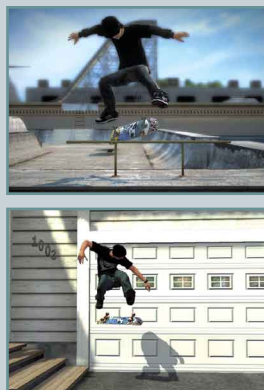
EDIZIONI PLAYER Srl: SEDE LEGALE: Via del Prato Fabio, 17 / 19 - 00040 - Rocca di Papa (RM) - Tel. 06/9494012 - *http://www.edizioniplayer.it*

REDAZIONE: Via della Fortezza, 14 - 00040 - Rocca di Papa (RM) - Tel. 06/9497202
PER LA TUA PUBBLICITA': Punto Media SNC - Via Giovanni Gastaldi, 60 - Tel. 06/50780612

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA: *MOTO FLASH S.r.l.*

PROGETTO GRAFICO: *STUDIO FILIPPO D'OTTAVI www.dottavifilippo.com*

SI RINGRAZIA: ***Microsoft*** (Raffaele Gomiero), ***Ubisoft*** (Stefano Celentano), ***Take 2 Interactive*** (Marco Giannatiempo), ***Activision Italia*** (Francesca Carotti), ***Leader*** (Stefano Petrullo), ***Sony*** (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), ***Electronic Arts*** (Federica Galgani, Luciana Stella Boscaratto), ***Halifax*** (William Capriata), ***Nintendo*** (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), ***Nokia*** (Mauro Monti), ***Everyeye*** (Domenico Panebianco), ***Atomic Europe***, ***Upper Deck*** (Massimo Nicora), ***Hasbro Italia***, ***Vivendi*** (Alessandro Murè), ***Atari Italia*** (Rosaria Fusco), ***DDE*** (Giovanna Cosentino)

STAMPATO PRESSO: Rotoeffe Srl - Ariccia (RM)

LO SKATEBOARD NEXT-GEN!

Non c'è sette senza otto...

Un nuovo entusiasmante capitolo per lo skater più famoso del mondo: *Tony Hawk* è pronto a esibirsi sulla sua tavola preferita...una tavola ***next-gen***! Esperienza di gioco completamente riprogettata dai ragazzi della ***Neversoft Entertainment*** che hanno fatto tesoro dell'esperienza acquisita con i sette capitoli della saga, proponendo un gameplay ancor più completo e una veste grafica da urlo. Ogni skater è frutto di una scansione 3D che riproduce alla perfezione il corpo e i movimenti dei veri campioni di tutto il mondo. ***Tony Hawk's Project 8*** vedrà la luce il prossimo autunno per ***PS3*** e ***Xbox 360***.

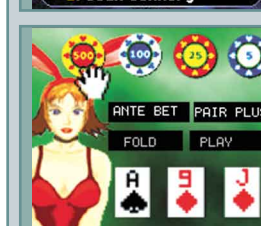
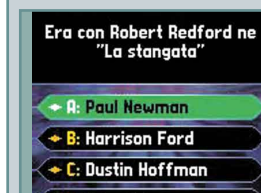
LA FISICA IN UNA SCHEDA... GRAFICA!

Nuovo traguardo nelle applicazioni 3D

Si chiama *Ageia PhysX* ed è una nuova scheda grafica integrabile, studiata per gestire prevalentemente la fisica nei videogiochi. Come possiamo apprezzare dalle immagini, i liquidi, gli effetti di luce e le scintille si comportano con un naturale realismo e la cosa incredibile è che questi dettagli non pesano sulla ***CPU***, perché sono calcolati direttamente dalla scheda; in poche parole le prestazioni non diminuiscono se non in un irrisorio calo del frame rate. Tale tecnologia richiede però un'esplicita disposizione da parte dei giochi: ***Ageia PhysX*** ha debuttato con ***Ghost Recon WarFighters***, attualmente l'unico titolo che supporta appieno tali prestazioni. I difetti riscontrati sono relativi al fatto che seppur la gestione della fisica è ottima, sono presenti alcune irregolarità negli effetti grafici che potrebbero infastidire i più pignoli; inoltre, per un hardware che è ancora in fase iniziale e attualmente supporta un solo gioco, il prezzo risulta eccessivo (circa 300 euro). In ogni caso siamo di fronte ad un bel passo avanti nella tecnologia applicata alla grafica che coinvolgerà non soltanto l'ambito videoludico ma tantissime altre applicazioni 3D. ***Ageia*** ha comunque annunciato la line-up dei giochi che in futuro saranno compatibili: ***Rise of Nations: Rise of Legenda***, ***Bet on Soldier: Blood Sport***, ***Cell Factor***, ***City of Villains***, ***Unreal Tournament 2007***, ***Gunship Apocalypse***, ***Sacred II***, ***Loki***, ***Dogtag***, ***Fallen Earth***, ***Crazy Machines 2***, ***Arena Online***, ***Diabolique***, ***Eye of the Storm***, ***KARMA***, ***Vanguard: Saga of Herpes*** e ***Alpha Prime***.

L'E3 PREMIA IL NINTENDO WII

La console ottiene il titolo di Best of Show

Wii senza paragoni! I 37 giornalisti che hanno formato la giuria dei *Best of E3 2006 Awards*, per valutare i migliori prodotti presentati a Los Angeles, non hanno avuto dubbi, attribuendo alla console ***Nintendo*** i due riconoscimenti più importanti della fiera: il titolo di ***Best of Show*** e ***Best Hardware***, surclassando le favorite ***PS3*** e ***Xbox 360***. La console che si gioca senza joypad ma con il movimento delle mani ha stupito anche i più scettici, confermando le 13 nomination con cui era stata accolta. Ma non solo sul piano dell'inventiva: anche i titoli di *line-up* hanno ottenuto il prestigioso titolo di ***Best*** nelle rispettive categorie: da ***Wii Sports*** (categoria sport) a ***Excite Truck*** (categoria racing). Unico altro titolo che ha ottenuto più di un premio è stato ***Gears of War*** per ***XBox 360***, ***FPS*** tattico realizzato da ***Epic Games*** che ha ottenuto il premio come migliore gioco per console e migliore gioco d'azione. Complimenti ai vincitori!

DONNE IN GIOCO

La nuova moda

Nonostante il mercato dei portatili e delle console sia un campo prettamente maschile, un nuovo studio condotto da ***Parks Associates*** afferma che il 51% dei consumatori americani che utilizzano videogames sui propri telefonini sono proprio le donne. ***John Barret***, direttore delle ricerche di ***P. A.***, definisce le donne come le "*fondamenta del mercato dei videogiochi*" e aggiunge che è necessario "*ascoltare le loro preferenze*". Le donne rappresentano anche il 61% delle persone che utilizzano videogames per cellulari dall'una alle quattro volte al mese. I giochi più gettonati? Quelli di carte e i quiz a risposta multipla. Il divertimento, insomma, si tinge di rosa!

IL RITORNO DI PEGASUS

Saint Seiya Hades su PlayStation 2

Tornano i Saint Seiya! Dopo anni di assenza, i Cavalieri dello Zodiaco stanno vivendo una seconda giovinezza, grazie al nuovo manga dedicato ai *Cavalieri d'Oro* e la serie tv che racconta le battaglie contro ***Hades***, sicuramente una delle saghe più belle dell'intera serie. E proprio da questo cartone animato nasce l'idea di un nuovo capitolo per ***PS2***: realizzato dal colosso ***Namco-Bandai, Saint Seiya Hades*** sfrutterà il collaudato sistema di combattimento del titolo precedente, aggiungendo diversi elementi come la gestione del ***Cosmo***, i contro-attacchi e gli attacchi a combo multiple per rinnovare il gameplay, oltre a vantare una grafica rinnovata. Il gioco arriverà in Europa nel prossimo autunno: nel frattempo iniziate a lucidare l'armatura...

ARRIVA EYETOY SU PSP

Webcam da passeggio

Curiosa quanto inaspettata notizia per tutti i possessori del portatile ***Sony***: l'***Eye Toy***, la famosa *web-cam USB* di ***PS2***, ripeterà il successo ottenuto in una versione tascabile per la sorellina ***PSP***; il prototipo è stato presentato presso il ***Sony Building*** lo scorso 26 giugno. L'immagine, che proviene dal sito giapponese ***ITmedia***, non conferma la versione definitiva del dispositivo ma rende ben chiara l'idea del possibile risultato finale. La risoluzione dello schermo prevista è di ***1,3 Mega Pixel*** e, secondo alcuni *rumor*, l'***Eye Toy*** sarà dotato di un microfono che aumenterà di gran lunga gli applicativi della vostra ***PSP*** (immaginate: si potrà partecipare a videoconferenze in tempo reale ovunque voi siate). Ancora nessuna notizia sul prezzo e sulla data di uscita ufficiale.

GUIDARE CON STILE... INGLESE!

PS2 e PC di nuovo al volante

Atomic Europe ha raggiunto un importante accordo di licensing con la famosa casa automobilistica inglese *TVR Ltd* (*www.tvr.co.uk*) per il lancio del volante multipiattaforma per ***PC*** e ***Playstation 2*** chiamato ***TVR Sport Racing Wheel Atomic***. Il concept del volante è ispirato all'affascinante modello d'auto sportiva ***Sagaris*** e la sua applicazione, ovviamente, sarà dedicata ai titoli di guida come ***Gran Turismo 4*** e ***Need For Speed***, per la felicità dei video-automobilisti Il volante, che sarà distribuito in Italia a partire da settembre 2006, promette un'ottimo controllo di gioco: staremo a vedere... anzi: a guidare!

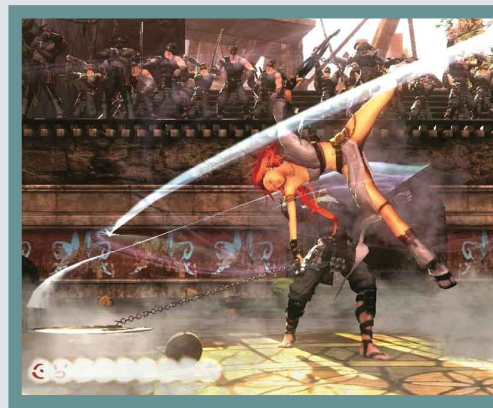
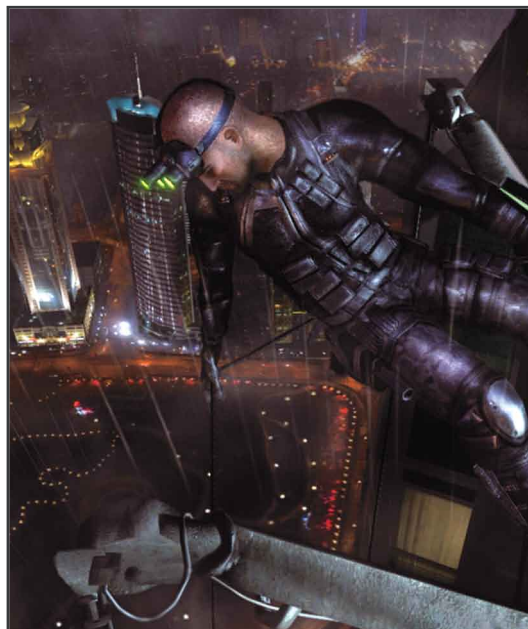
A SCUOLA DI VIDEOGIOCHI

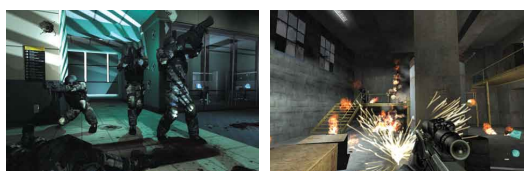
La storia? Si studia giocando!

Lo scorso 5 luglio, presso l'*Istituto Opere Sociali Don Bosco* di Milano, *Take Two* ha presentato e consegnato il videogioco *CivCity Roma* a 30 studenti, che avranno come singolare compito per le vacanze quello di recensire il gioco e produrre un 'tema-relazione' da consegnare al loro rientro a settembre. Il gioco appartiene al genere strategico in tempo reale e sarà possibile cimentarsi nella creazione di un piccolo agglomerato urbano sulle rive del ***Tevere***, espandendosi fino al periodo di massimo splendore della città. Bisognerà edificare strutture, assecondare le necessità dei cittadini, diffondere l'istruzione e le più svariate tecniche (la pesca, la coltivazione dei campi e l'allevamento), non dimenticando la politica e la religione, percorrendo quindi in maniera trasversale l'epica espansione dell'***Urbe***. Maggiore sarà lo sviluppo del gioco, più numerose saranno le 'richieste' a cui il giocatore dovrà rispondere: dalla disposizione di una rete urbana funzionale ed intelligente, alla costruzione di luoghi di culto, e alla necessità di divertire i cittadini con "***panem et circenses***". Un'iniziativa davvero interessante: quasi quasi torniamo a scuola anche noi!

GOD OF WAR TUTTO AL FEMMINILE!

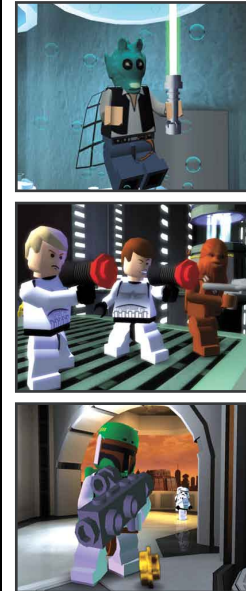
Azione in terza persona su PlayStation 3

La recente *Press Conference* di *Sony* ha mostrato un assaggio di quello che ci attenderà all'uscita della tanto criticata quanto attesa *PlayStation 3*; tra i titoli in rilievo ha destato maggior curiosità e interesse un certo ***Heavenly Sword***; il gioco ha una struttura in terza persona e, come possiamo vedere dalle immagini, narra la storia di un'agguerrita amazzone dai capelli rossi che utilizza due misteriose spade; per un motivo ancora oscuro, la protagonista dovrà sfidare degli energumeni vestiti da gladiatori romani. Lo stile e il concept del gioco ricordano molto ***God of War***, mossa decisamente molto astuta visto il grande successo del mitologico titolo ***Sony***; non mancheranno le incredibili battaglie "*Uno contro Mille*" (speriamo in un *frame rate* stabile) e le spettacolari sequenze di lotta in ***Quick Time Event***, soprattutto contro gli enormi boss di ordinanza. Voci di corridoio affermano che il titolo sfrutterà il pad giroscopico di ***PS3***, con il quale sarà possibile ruotare la telecamera nel gioco inclinandola liberamente. Un successo annunciato?

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Publisher: Ubisoft / **Genere:** Stealth / **Uscita:** Settembre 2006

Nessuna presentazione per un gioco divenuto ormai un cult degli stealth game... nessuna presentazione per ***Sam Fisher***. Il quarto capitolo del capolavoro ***Ubisoft*** è pronto a seguire la massa e a varcare la soglia della ***next-gen*** vestendosi di un abito completamente nuovo; dimentichiamo l'***IA*** discutibile e la linearità dei livelli, dimentichiamo il caro vecchio ***Splinter Cell*** e diamo il benvenuto ad un nuovo ambizioso progetto. Partiamo subito col dire che gli sviluppatori hanno voluto concentrare la trama sulla vita personale di ***Sam*** al fine di incrementare il suo carisma e appassionare il pubblico. Dopo anni dalla scomparsa della moglie ecco un nuovo incubo: la sua unica figlia perde la vita in un tremendo incidente automobilistico. Sotto shock, l'agente ***Fisher*** decide inizialmente di ritirarsi dai suoi incarichi, ma ben presto tornerà in servizio e stavolta come infiltrato in un carcere di massima sicurezza. Una trama dunque impegnativa, matura ma soprattutto dinamica: durante la vostra avventura sarà possibile infatti fare delle scelte buone o cattive (la cosa non può che ricordare il mitico ***Fable***) che influenzeranno la storia, producendo interessanti risvolti nel gioco. Il gameplay subirà un ingente cambiamento: in molte situazioni non potrete più usare il vostro equipaggiamento super tecnologico, ma dovrete contare solo sulla vostra abilità nel nascondervi e nel sorprendere i nemici e collaborando attivamente con altri alleati. Se le promesse saranno mantenute, questo nuovo capitolo di ***Sam Fisher*** potrebbe stavolta far davvero impallidire l'eterno rivale ***Snake***.

F.E.A.R.

Publisher: Vivendi / **Genere:** FPS
Uscita: Gennaio 2007

Circa un anno fa apparve per il mercato dei *Personal Computer* un FPS dall'evidente stampo horror e dal titolo quantomai esplicito: ***F.E.A.R.***. Lo scopo della ***Monolith*** fu quello di creare un ibrido tra i diversi stili d'intrattenimento odierni introducendo all'interno dell'avventura elementi classici di produzioni cinefile d'orrore. Azione in prima persona, elementi inquietanti e storia affascinante ne decretarono il successo, ed ora è pronto a terrorizzare anche gli utenti ***next-gen*** del pianeta ***Microsoft***. Le novità sono affidate sostanzialmente alla sessione online, dove saranno proposte modalità nuove di zecca. In sostanza ci attendiamo di trovare una trasposizione di un titolo già imponente sotto diversi aspetti (grafica e ***IA*** in primis), condito da aggiunte e particolarità degne di un porting di grande spessore.

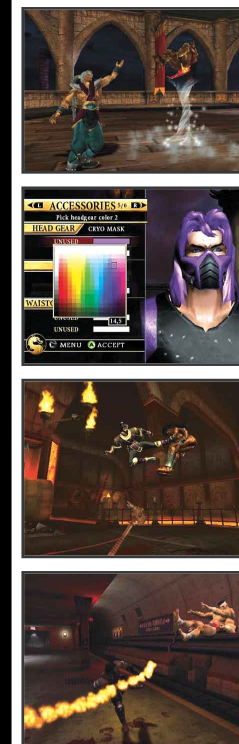
LEGO STAR WARS 2

Publisher: LucasArts / **Genere:** Azione
Uscita: Settembre 2006

Chi l'avrebbe mai detto che nel futuro di *George Lucas*, autore della famosissima saga di *Star Wars*, ci sarebbero stati i celebri mattoncini colorati conosciuti come ***LEGO***! Eppure la storia si ripete, o meglio, continua. Dopo il primo episodio uscito praticamente per tutte le console, ***Lego Star Wars*** ritorna con un secondo capitolo che senza alcun dubbio appassionerà di nuovo grandi e piccoli. La storia si ispirerà ovviamente alla trilogia originale di ***Lucas*** e ***Traveller's Tales*** ha promesso una nuova struttura di gioco con livelli meno lineari e la possibilità di utilizzare svariati tipi di veicoli durante l'avventura: avremo il grande piacere e onore di pilotare il mitico ***X-Wing***, il ***Millennium Falcon*** e tanti altri. La rosa dei personaggi giocanti sarà rigorosamente ampliata e tutti possiederanno maggior interattività con l'ambiente circostante. E' ancora presto per sbilanciarci nell'analizzare il lato tecnico del gioco perciò attendiamo il 14 settembre, data ufficiale della relase, per saperne di più su questo stravagante e blocchettoso titolo.

SUPER PAPER MARIO

Publisher: Nintendo / **Genere:** Piattaforme
Uscita: Ottobre 06

Finalmente la *Nintendo* si è decisa a non lasciar naufragare anzitempo il titanico *GameCube*, presentando alla fiera dell'***E3*** innumerevoli titoli e due antipastini niente male: parliamo di ***DK Kongo Blast*** e di questo inatteso ***Super Paper Mario***. In questo episodio del nostro amico idraulico vengono fusi tre generi di gioco: RPG, avventura e il classico platform con la presenza di un controllo a 360° che alternerà fasi in 2D ed altre in 3D. A confronto del primo ***Paper Mario*** lo stile grafico sembra più dettagliato proponendo molteplici colori pastello e uno stile orientato verso il modernismo. L'uscita ufficiale di questo demenziale titolo è prevista per Agosto in Giappone e alla fine dell'estate da noi... le premesse ci sono tutte quindi... occhio al calendario.

MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

Publisher: Midway / **Genere:** Picchiaduro
Uscita: Ottobre 2006

Da non credere! Sono trascorsi ormai ben quindici anni da quando le nostre orecchie udirono per la prima volta la parola: *Fatality*! La saga più sanguinolenta della storia dei videogames sembra non aver mai fine e ce lo conferma questo ennesimo capitolo firmato, ovviamente, da ***Midway***. La notizia incredibile è che ***Mortal Kombat Armageddon*** vanta una collezione di personaggi strepitosa: saranno presenti infatti tutti, ma proprio tutti i combattenti che dal 1991 hanno fatto la loro comparsa nella lunga saga ospitata in svariate piattaforme. Gli sviluppatori hanno deciso di mantenere il sistema di combattimento come quello già giocato in ***Deadly Alliance*** e ***Deception*** con diversi stili di lotta personalizzati e l'uso di letali armi, ma con l'aggiunta di originali combo aeree e contromosse da eseguire con il giusto tempismo. Sarà di nuovo presente l'immancabile modalità ***Kontest*** che stavolta, prendendo spunto da ***Shaolin Monks***, vi farà esplorare il mondo di ***Mortal Kombat*** affrontando più nemici contemporaneamente in perfetto stile ***Final Fight***. Umiliare l'avversario in combattimento è il fulcro della logica perversa di questo gioco: le fatalities non soltanto potranno essere personalizzate a piacimento ma potranno essere combinate tra loro per creare devastanti combo da far invidia anche a un macellaio. Sopravviveremo fino a ottobre?

SONIC THE HEDGEHOG

Publisher: SEGA / **Genere:** Piattaforme / **Uscita:** N / A

Direttamente dallo scorso *E3* abbiamo potuto apprezzare il nuovo titolo dedicato al più famoso porcospino blu (semmai ne esistessero altri): ***Sonic the Hedgehog***. Il titolo, in uscita per ***Xbox360*** (e molto probabilmete anche per ***PS3***), a distanza di 15 anni dal primo gioco promette di riprendere la strada dell'immediatezza e del divertimento del ***Sonic*** di un tempo. Dopo i recenti episodi poco fedeli allo spirito originale, avremo finalmente l'adrenalinica azione a cui ***SEGA*** ci ha abituato, corredata stavolta da una grafica di nuova generazione ed una gestione degli oggetti da parte del famoso motore fisico ***Havoc***. La demo mostrava due personaggi in due quadri distinti, ***Sonic*** tra cascate rocciose e verdi praterie, e ***Silver***, un porcospino di aspetto familiare ma...di color argento, in uno scenario urbano pieno di carcasse di automobili ed edifici in fiamme. Giocare con ***Sonic*** risulta semplice ed intuitivo, a volte forse troppo, e la gestione della fisica al momento è sembrata poco utile ai fini del gameplay, mentre la parte di ***Silver*** è risultata più interessante visti i poteri del personaggio; il simpatico clone argentato potrà infatti raccogliere qualunque oggetto a terra (automobili comprese) e scagliarlo contro i nemici (per la maggior parte composti dai classici robottini colorati). Indubbiamente, visto lo stadio di sviluppo poco avanzato, c'è ancora molto da fare e quel poco che si è visto lascia ancora molti dubbi (gestione della camera poco convincente e sporadici ma preoccupanti rallentamenti)... Ci auguriamo che la promessa del ritorno alle origini venga mantenuta!

MADE IN JAPAN - ANIME e MANGA

A cura di Francesce "Ultimato" Verzola

SITO UFFICIALE: www.geneon-ent.co.jp/rondorobe/anime/lain/

TITOLO ORIGINALE: Serial Experiment Lain - **REGIA:** Nakamura Ryutaro - **SCENEGGIATURA:** Chiaky J. Konaka - **CHARACTER DESIGN:** Yoshitoshi Abe - **DIREZIONE ARTISTICA**: Sato Masaru - **MUSICHE:** Nakaido Reichi - **EPISODI:** 13 - Genere: Animazione-Thriller - **PRODUZIONE:** Production 2nd - Triangle Staff - **ANNO:** 1998 - **TRASMESSO DA:** Network TV Tokyo - TechTV (USA) - **PRIMA VOLTA IN ONDA:** 6 luglio 1998 – 28 settembre 1998

Serial Experiments Lain

Un messaggio da un'amica scomparsa, un mondo alla deriva...

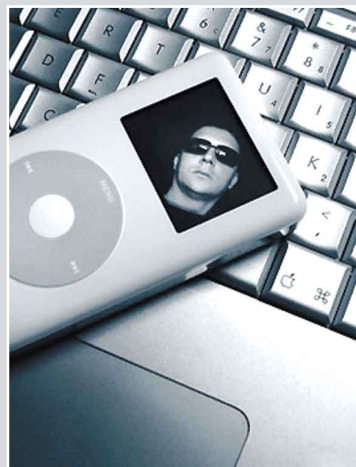
Estate del 1998, 6 luglio: mancano pochi mesi all'uscita di ***Matrix***, il film che ha rivoluzionato il cinema di fantascienza; sul canale ***Network Tv*** di ***Tokio*** viene messo in onda un cartone animato del tutto nuovo, costituito da una manciata di episodi: ***Serial Experiment Lain***. Una serie evanescente, che sfugge alle normali classificazioni ma capace di proiettare una lunga ombra grigia su molte opere successive. Protagonista di questo sconcertante ***anime*** è la dodicenne ***Lain Iwakura***, una ragazzina come tante e invisibile agli occhi dei suoi genitori. La vita di ogni giorno inizia a spezzarsi quando riceve un inquietante messaggio sul suo telefonino da parte di un'amica che si era suicidata. E' solo il primo gradino che condurrà ***Lain*** verso ***Wired***, la rete Internet che oltrepassa in maniera traversale la realtà... Prodotto da ***Yasukui Ueda***, ***Serial Experiments Lain*** nasce prima come videogioco ma trova la sua completa realizzazione nella serie tv, che riesce a trasportare lo spettatore nelle assolate e silenziose giornate di un mondo ormai al limite, dove sembra scomparire momento dopo momento la distanza tra percezione e realtà. I tredici episodi che compongono la serie si rivelano un piccolo capolavoro di narrazione e sceneggiatura, con riferimenti che spaziano dalla letteratura al cinema. Una serie che proprio per questo si rivela non adatta al largo pubblico ma che rappresenta, in nuce, tutte quelle tematiche che avrebbero attraversato la fantascienza del nuovo millennio. In ogni caso, raramente riusciremo a vedere qualcosa di simile, almeno in questa realtà.

BOARD GAMES

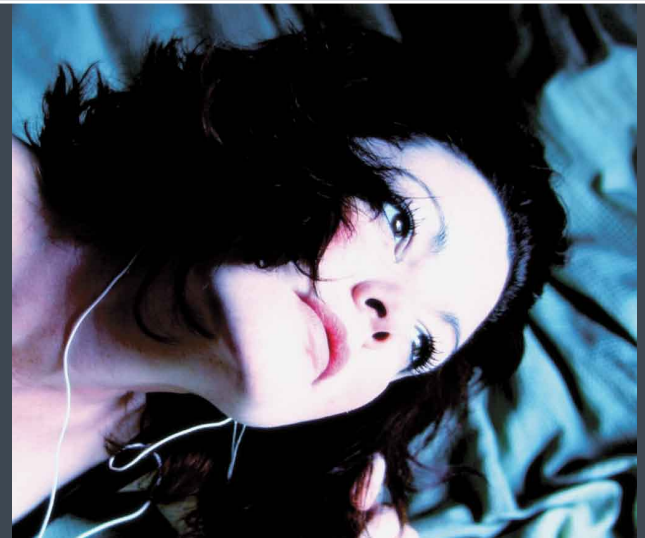
A cura di Emanuele "Exodus" Bianchi

La Guerra dell'Anello

Torna il mondo Fantasy di Lord of The Rings, nell'epico gioco di guerra targato Nexus Editrice

Facciamo un gioco: io dico ***Anello***, tu a cosa pensi ? Se la risposta è "*Nanerottolo dai grandi piedi pelosi*" devi assolutamente continuare a leggere... Ecco a voi, infatti, una nuova trasposizione della celebre saga tolkeniana de ***Il Signore Degli Anelli***. Questo *wargame* si presenta molto bene, forte della sua ambientazione: una volta aperta la scatola vi troverete davanti la bellezza di 204 miniature e una montagna di accessori, tra carte dadi e segnalini. All'inizio della partita dovrete scegliere se impersonare i ***Popoli Liberi*** (i buoni) oppure L'***Ombra*** (ovviamente i cattivi!). La situazione iniziale vede il mondo sostanzialmente in pace e le due fazioni risultano "neutrali". Una sorta di tabella politica riassume lo stato che ogni nazione possiede in quel momento e, per poter attaccare, dovrà prima scendere in guerra. All'inizio di ogni turno è previsto un lancio di dadi "*Azione*" che permetteranno di effettuare azioni particolari; inoltre ad ogni fazione sono assegnati due mazzi di carte evento, che richiamano episodi del libro e possono influenzare non poco il gioco. Chi interpreta i popoli liberi avrà l'onore di contare tra le sue file nientemeno che la ***Compagnia dell'Anello*** e, come da copione, avrà anche il dovere di portare ***Frodo*** a ***Mordor*** per distruggere l'***Anello*** di ***Sauron***, mentre l'***Ombra*** dovrà fermarlo in tutti i modi... In definitiva questo gioco edito dalla ***Nexus*** risulta molto gradevole, adatto a tutti e decisamente divertente. ***Frodo Baggings*** della ***Contea*** ancora una volta si trova di fronte a un viaggio denso di pericoli, solo che questa volta avrà un altro valido alleato... *Tu*!

IPOD: QUANDO LA MUSICA E' RIVOLUZIONE!

E' utilizzato nei corsi universitari, può memorizzare canzoni, video, documenti: cronaca del futuro secondo Apple

Musica, musica e ancora musica: nasce con queste premesse l'*IPod*, lettore ***MP3*** che ha sconvolto il modo di pensare la tecnologia. Da oggetto di consumo a vero e proprio fenomeno di costume, fino a diventare simbolo di una rivoluzione culturale tutt'ora in atto. Il successo del piccolo portatile di casa ***Apple*** ha superato non solo ogni previsione di vendite ma soprattutto i limiti per cui era stato sviluppato: negli Usa è utilizzato dalle Univesità come strumento standard nei corsi, mentre l'***Ateneo di Duke*** ormai lo consegna gratuitamente a tutte le matricole del primo anno. I motivi sono tantissimi: le lezioni possono essere preregistrate in formato digitale, in modo da semplificare l'apprendimento delle varie materie; la connessione a ***internet*** lo rende versatile e adatto ad ogni tipo di ricerca, studio e competenza. Dizionari, mappe stradali, libri di ogni genere: intere biblioteche possono essere condensate nel palmo di una mano, grazie al potente ***hard disk*** interno. Parliamo di uno strumento che è virtualmente illimitato nelle applicazioni, grazie alle continue espansioni *software* e *hardware* presenti in rete; il lettore può essere usato per visualizzare fotografie o riprodurre file video, da proiettare a parete grazie ad un semplice modulo aggiuntivo. E poi la musica: oltre a permettere l'ascolto di migliaia di brani, l'***IPod*** può essere collegato a tantissimi sistemi di amplificazione, diventando un impianto ***hi-fi*** di ultima generazione. Il futuro è dunque a portata di mano? ***Apple*** è convinta di sì...

Nella grande Rete delle espansioni

L'IPod cresce sul web: applicazioni e hardware da aggiungere periodicamente al proprio lettore...

Le ampie possibilità del piccolo lettore *Apple* sono state rivelate anche dalle continue espansioni prodotte, reperibili soprattutto nella Rete delle Reti. Come il televisore portatile ***Luv Video System i1055BLK*** (***www.i-luv.com***), che consente la riproduzione di ***DVD***, ***VCD***, ***CD*** e ***MP3***, oppure ***Griffin iTalk*** (***www.griffintechnology.com***), accessorio che permette di registrare e salvare la propria voce, utile agli studenti che frequentano corsi di studio. Non solo hitech, però: tra le applicazioni più singolari si distingue certamente ***Pause***, letto *eco-friendly* realizzato da ***Design Mobel*** (***www.designmobel.co.nz***) che incorpora ***iPod*** e ***Bose Speaker System***, per tutti quelli che non possono fare a meno della musica proprio in nessun momento della giornata!

Quando il Design incontra la tecnologia

Stile o qualità audio? I-Tingue sceglie... entrambi!

Anche l'occhio vuole la sua parte e la tecnologia affronta la sfida di coniugare piacere estetico a prestazioni decisamente elevate. Protagonista questa volta è ***Creative***, azienda nota soprattutto agli utenti di ***PC***, che ha proposto una nuova linea di altoparlanti chiamata ***I-Tigue L3800***; supportati da un controller ***wireless*** per l'uso a distanza, questi modelli sono appositamente studiati per i lettori ***MP3***, gli ambienti desktop, i lettori CD e molto altro. Riconoscibili dalla struttura in alluminio satinato, gli altoparlanti ***I-Trigue*** sfruttano i Micro-Coni ***Neo Titanium*** per meglio bilanciare i suoni alti e bassi. Insomma, la musica si sente... e si vede!

Mobile TV per diventare regista

Tre lancia un concorso aperto a tutti i giovani talenti

La *TV Digitale Mobile* è appena nata ma già si pensa al futuro: *3 Italia* ha promosso un concorso aperto a tutti gli aspiranti registi che premierà tre artisti esordienti. Per partecipare è sufficiente presentare entro il 31 agosto un proprio cortometraggio compreso tra 5 e 15 minuti: in palio 225.000 euro come contributo per la realizzazione dei tre film vincitori. Inoltre i registi avranno la possibilità di realizzare un film professionale di 33 minuti basato su un proprio progetto e lavorare a ***La3***. Una giuria di esperti selezionerà i migliori 10 filmati ricevuti, che saranno proiettati durante la ***Festa del Cinema di Roma*** e trasmessi sui canali ***La3*** del ***Tivufonino***. Inoltre, il concorso sarà affiancato dalla ricerca di volti nuovi per ***Tv Digitale Mobile***, con due ulteriori selezioni per aspiranti presentatori e reporter: le informazioni e i dettagli sull'iniziativa sono sul sito www.tre.it. In bocca al lupo!

Crea il tuo video-clip... in un solo click!

Sony annuncia la videocamera per l'editing facile e veloce

Se non avete confidenza con parole come timeline, dissolvenza e post-produzione ma volete ugualmente cimentarvi nel periglioso campo dell'***editing***, allora la nuova videocamera ***Sony DCR-SR90*** potrebbe rivelarsi un valido aiuto. Può essere collegata al proprio personal, trasferire i dati ad alta velocità e registrare su ***DVD*** grazie alla semplice funzione ***One Touch DVD Burn***. Ma la caratteristica più interessante è certamente il sistema ***Authoring***, che rende possibile l'***editing*** manuale e l'inserimento di titoli senza ricorrere a complicati software. Inoltre questa ***DCR*** può contare su un capiente ***hard disk*** da ***30 GB***, capace di assicurare 21 ore di filmati a ***3 Mbps*** e circa 10 ore a qualità raddoppiata. Per professionisti quindi... ma anche per tutti i principianti!

Musica ovunque con il wireless Noxon

La radio corre sul Web? Ecco come ascoltarla anche lontano dal proprio Personal Computer

Semplice e intuitivo: si chiama *Noxon 2* e permette di ascoltare la musica in streaming (ma non solo) in ogni angolo della propria casa. Per utilizzarlo bisogna disporre di una rete ***WLAN***, con accesso ***Internet*** a banda larga, e collegarlo a qualsiasi sistema stereo: ***Noxon 2*** è capace di riprodurre sterminate playlist o radio via-web. Ottima la presenza dell'host ***USB 2.0***, che permette la connessione di normali lettori ***MP3*** o di ***hard disk*** esterni; il lettore supporta anche i file ***WMA*** e raggiunge la qualità audio di ***320 kbps***. E la qualità del segnale? Fortunatamente, l'antenna riesce a risolvere la maggior parte dei problemi di ricezione, assicurando ore e ore di musica ininterrotta. Inoltre ***Noxon 2*** incorpora un telecomando per gestire tutte le funzioni disponibili. Un prodotto molto originale ma che garantisce prestazioni davvero valide!

THE PLAYER

REPORT DAL MONDO DEL NET-GAMING
IN COLLABORAZIONE CON IL SITO
WWW.THEPLAYER.IT

ESWC 2006: Si conclude il Campionato Mondiale dei Videogiochi

La Coppa del Mondo a Parigi!

Parliamo di *ESWC*, ovvero *Electronic Sports World Cup*, la seconda manifestazione internazionale più importante dopo i ***WCG - World Cyber Games***. ***IGE - Italian Gaming Entertainment*** è la società che si è occupata dell'organizzazione delle fasi preliminari per l'Italia; dalle selezioni sono emersi i migliori player italiani, che hanno avuto l'arduo compito di difendere il tricolore nella ***Grand Final***. L'affascinante competizione si è tenuta dal 28 Giugno al 2 Luglio a ***Parigi***; i giochi proposti nelle varie categorie sono stati ***TrackMania Nation***, ***PES 5***, ***CounterStrike***, ***Quake IV***, ***WarCraft3*** e ***Gran Turismo 4***. Nonostante il massimo impegno, il miglior risultato italiano è stato quello di ***Kerrobba***, entrato nella ***Top 8*** di ***PES 5***; effettivamente gli altri paesi avevano una migliore struttura di supporto per i loro candidati, visto che all'estero l'***E-Sport*** ha una diffusione più alta della nostra. In ogni caso, gli ***ESWC*** si sono rivelati un'esperienza molto ricca di eventi e ottimamente strutturata; inoltre è stata allestito un torneo interamente femminile, che ha mostrato quante ragazze capaci e agguerrite ci siano in Europa. Insomma, un divertimento... Mondiale!

L'Apocalisse si scatena a Priverno: arriva la grande Lan di Quake 4 e Pes 5

Tutti pronti per Apocalipse Night Lan?

Se siete appena rientrati da *NGI Lan 06* e avete partecipato alla scorsa edizione della *Bologna Lan*, per voi non è ancora finito il divertimento: arriva infatti ***Apocalipse Night Lan***, una nuova sfida da urlo che si svolgerà a Priverno, in provincia di Latina, nelle giornate di domenica 30 e lunedì 31 Luglio. Oltre ad essere un evento originale e ben strutturato, il torneo offrirà un ricchissimo montepremi supportato da sponsor di grossissimo calibro come ***AMD***, ***Cooler Master*** e altri del settore. I players si daranno battaglia con il fantastico ***Quake 4*** o il rinomato ***PES 5***. Se siete appassionati di questi due titoli non potete proprio lasciarvi sfuggire un evento come questo... Per tutte le informazioni di partecipazione potete visitare il sito ufficiale ***www.apocalypse-night.org/index.htm***, dove troverete anche utili consigli su come arrivare e pernottare. L'***Apocalisse*** sta arrivando...

Auron vince il quarto torneo al Pub Hollywood e cannibalizza la Pes League

Parigi si sta avvicinando...

Senza dubbio il torneo più bello della Pes League: 120 player per un evento completo sotto tutti i punti di vista: sole, mare, beach soccer di giorno, joypad e tensione dalle 18,00. "*Pessisticamente parlando*" ***Auron*** e ***Legend*** sono stati il torneo. Tutti gli altri il contorno. Sembrava già scritto che la finale sarebbe stata tra questo duo di fenomeni. Raggiungono la sfida finale senza troppi problemi. Un po' di suspence per ***Auron*** ai quarti contro ***Andrea Taroni***, che riesce a strappargli un 2-2 all'andata. ***Legend*** rischia qualcosa in semifinale ma riesce a classificarsi. A mezzanotte i due si scontrano: in palio c'è il primo posto del ranking, ma soprattutto la fiducia in se stessi a 2 settimane dall'appuntamento che decide una stagione. Nel primo tempo i due giocano a scacchi. Non si aprono troppo e la partita si gioca a centrocampo. La palla gira per l'area del ***Milan*** di ***Auron*** e arriva tra i piedi di ***Martins*** all'altezza del dischetto. Sinistro immediato ma è centrale. Nella ripresa il Milan riparte in contropiede. Serie di 1-2 che liberano il sinistro di Vieri al limite dell'aera grande. ***Toldo*** non può nulla: 1-0! Finisce così. Quarta medaglia d'oro per ***Auron*** che rischia di diventare il cannibale della ***Pes League***. Ci siamo: da 80 diventeranno 2 per rappresentare l'Italia a Parigi e tentare di portarci sul tetto del mondo: Forza Italia!

2 giugno - 10 settembre: arriva il campionato itinerante targato Euronics!

In 8.000 per il torneo di videogiochi che attraversa tutta l'Italia!

Se amate le sfide in grande stile, questa è la notizia che attendevate da tempo: Euronics Italia Spa ha indetto il "*4 Gamer Tour 2006: 1° Campionato Italiano Videogames Euronics*"che si svolgerà con un roadshow presso 16 località italiane per le fasi di selezione (dal 2 giugno al 10 settembre). Ogni tappa comprenderà 3 giorni di competizione per individuare i 4 vincitori di categoria che parteciperanno alla Finale. Ad ogni tappa, potranno prendere parte un massimo di 512 iscritti (128 per categoria) e sono previsti circa 8.000 partecipanti. Le iscrizioni, libere e gratuite, avverranno online sul sito ***www.4gamertour.it*** o presso i punti vendita ***Euronics***. La selezione itinerante si svolgerà nelle maggiori piazze delle città, all'interno di una struttura di trecento metri quadri apposta ai lati di un *truck*; l'area sarà divisa in due zone distinte: un'area dedicata ai partecipanti delle gare e una aperta al pubblico, dove saranno allestite postazioni gioco per i visitatori e desk riservati agli sponsor. La fase finale, in cui si sfideranno i finalisti delle 16 tappe di selezione nelle 4 categorie di gioco, avverrà il 16 Settembre a Milano, presso il locale ***Rolling Stones***. Che aspettate? Non c'è tempo da perdere... anzi: è tempo di vincere!

ThePlayer esclusiva Italiana per Net-soccer

Scaricate il gioco dal sito *www.netsoccer.biz*

Una grafica non eccelsa ma la giocabilità di una vera partita di calcio: *NET-SOCCER* riunisce delle vere e proprie squadre virtuali in arene calcistiche online. Questa volta avete la possibilità di giocare realmente, pilotando esclusivamente il vostro calciatore, in un gioco di squadra realistico e intuitivo. E la redazione di ***The Player*** diventa unico gestore degli eventi ufficiali dedicati a questo nuovo titolo gratuito: "*Il supporto da parte della nostra redazione*", dice Giovanni Votta, direttore di ***ThePlayer***, "*sarà completo e abbiamo intenzione di aprire un'area game server*". Nel frattempo le prime ufficializzazioni per la ***WorldCup***, confermano ***EG*** come CT, e ***Linus*** come ***ITA Admin***. Presto sarà disponibile la "*Press Cover*", già dalla prima partita della ***Coppa del Mondo***!

Se la guerra mondiale diventa un torneo...

BFI: Battle for Italy by ThePlayer

Si è conclusa la prima edizione di "Battle for Italy", nato come progetto di torneo for-fun a cui hanno partecipato circa 200 Player di rinomati clan. Mappa da 32, server pieno a 64 player, qualche piccolo problema di lag, ma le battaglie sono state un successo... per settembre è prevista la seconda edizione: trovate tutti i dettagli sul sito ***www.theplayer.it***. Da non perdere!

Make Your Music

Forse non lo sai, ma il tuo PC può creare musica come una vera orchestra. Come? E' semplicissimo...

VST: È l'acronimo di ***Virtual Studio Tecnolgy***, ovvero la trasposizione in digitale di tutti quegli apparecchi esterni che occorrevano nelle sale di registrazione per elaborare il brano creato. In sostanza, il ***VST*** fornisce effetti (***riverberi***, ***delay***, ***phaser***, ***flanger***, etc) e strumenti virtuali (chitarre, pianoforti, percussioni...) utilizzabili ormai con qualsiasi ***sequencer audio*** in commercio.

FRUITY LOOPS 6

A cura di Emiliano "Dj Lomu" Grossi

La musica dà sempre... buoni frutti!

Oggi il sequencer audio più intuitivo ed economico disponibile sul mercato è Fruity Loops. La finalità dell'utilizzo di ogni sequencer si trova nella necessità di coordinare tutti gli strumenti musicali virtuali (*VST*) e reali da elaborare in seguito, a proprio piacimento, utilizzando il mixer: è in questo stadio che avviene la regolazione dei volumi e l'inserimento degli effetti per ogni singola traccia. In questa fase il suono viene plasmato e personalizzato con la propria "*firma*" acustica.

... E ora anche i principianti potranno assaggiarli!

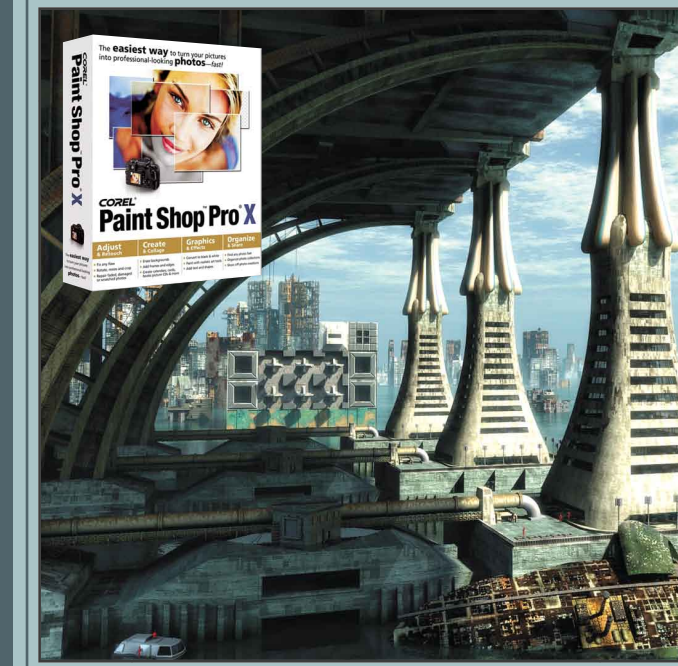
L'evoluzione di *Fruity Loops* è inarrestabile: già da diverso tempo è disponibile la sesta versione, completa sotto moltissimi punti di vista ma sempre facilmente accessibile per chi si cimenta per la prima volta con la ***Digital Music***. Il ***Dj*** sperimentatore troverà qui pane per i suoi denti perché con ***FL*** riuscirà a concretizzare ogni idea e intuizione. Pur non avendo studiato pianoforte, la composizione sarà agevolata dall'inserimento grafico delle note che suoneranno lo strumento scelto. Basterà poi solo un po' di orecchio per identificare le varie stonature da correggere...

SITO: *www.fruityloops.com* - **Prezzo:** *$ 149,00* - **TIPS:** *puoi scaricare file FLP di prova dal sito www.gameplayer.it/musica.php*

Digital Art

Trasformiamo il nostro PC in una piattaforma grafica di ultima generazione...

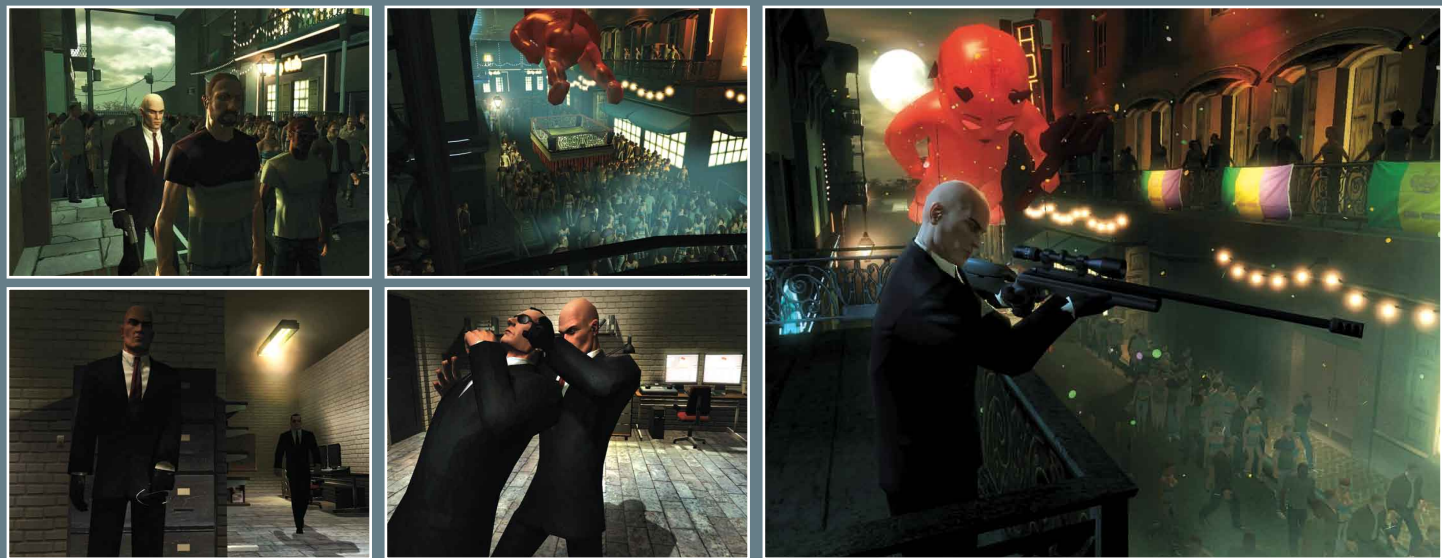
PAINT SHOP PRO X

Quando il fotoritocco professionale diventa facile!

La grafica sta cambiando: utilizzare software per ritoccare foto, creare manifesti o illustrazioni oggi è alla portata di tutti. Ma spesso i programmi utilizzati si rivolgono ad un target decisamente esperto e possono scoraggiare i principianti. La serie ***Paint Shop Pro*** ha sempre cercato di coniugare la versatilità alla possibilità di utilizzare facilmente le numerose funzioni a disposizione. E ora arriva questa innovativa versione ***X***, che ribadisce l'idea di semplicità grazie ad un potente tutorial, con il quale realizzare composizioni di altissimo livello...

Innovazioni user-friendly per tutti!

Basta un click per accedere alle nuove esercitazioni in linea, che insegnano a modificare le foto, rimuovere oggetti, creare collage e ottenere molti altri effetti interessanti. Il software è capace di analizzare le foto e suggerisce le correzioni da apportare al colore, alla luminosità e al contrasto. Divertente la funzione di make-up, che permette di abbronzare le persone, togliere rughe o rendere i denti più bianchi. Ma il software non tralascia gli aspetti più seri della grafica: la nuova versione risulta più veloce della precedente di un buon 50% e le funzioni Annulla e Ripeti sono pressoché istantanee. Ottima la scelta di implementare i colori in quadricromia per la stampa e introdurre la calibrazione dello schermo. Infine, gli oltre cinquecento effetti aggiunti ai precedenti non posso che renderlo uno dei software migliori della categoria, anche in vista del prezzo decisamente ragionevole.

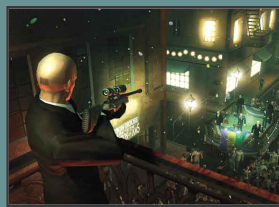
Sito ufficiale: *www.it.corel.com* - **Prezzo:** *€ 115,00*

Publisher: Eidos Int. | Developer: Io Interactive | Genere: Stealth / Azione | Giocatori: 1

HITMAN: BLOOD MONEY

Un codice a barre dietro la nuca: vi dice niente? Soldi sporchi per il sicario più famoso del mondo!

DISPONIBILE ANCHE PER:
Xbox, Pc, PlayStation 2

A cura di: Simone "Cloud" Giorgi

Torna nelle nostre amate case il più lucido dei killer in circolazione... ehm, lucido non per la scaltrezza con la quale svolge il suo lavoro, bensì per la pelata che lo ha da sempre contraddistinto. Scherzi a parte, è arrivato direttamente dagli studi della ***IO Interactive*** il quarto capitolo dedicato al celebre agente ***47***, protagonista di una saga stealth capace di reggere confronti pesanti con i maggiori capisaldi del genere come ***Metal Gear*** e ***Splinter Cell***. Le situazioni che il titolo ci propone sono come sempre intriganti e ben congegnate: ogni stage a cui andremo incontro dovrà essere necessariamente studiato a tavolino prima di essere affrontato, calcolando tutti i pericoli che intercorreranno tra voi e l'obiettivo. Una novità implementata in quest'ultimo capitolo è il livello di "fama" che il nostro agente può lasciarsi alle spalle; abbandonare troppi cadaveri sulla nostra strada o essere impegnati in sospette sparatorie, causerà l'aumentare del livello di riconoscimento e di conseguenza saremo più facilmente individuabili nei livelli successivi. Sarà quindi essenziale evitare il più possibile scontri a fuoco (per questo avremo la possibilità di causare degli incidenti per distrarre i nemici), utilizzare camuffamenti e nascondigli per non essere visti e occultare saggiamente i corpi. L'arsenale a disposizione è da far invidia al miglior killer professionista: tralasciando le classiche armi d'ordinanza potremo sfoggiare armi bianche e usare veleni o bombe a orologeria. Ottimo gameplay dunque, molto vario e assai semplice da assimilare. Tecnicamente si nota invece che il titolo è stato pensato e sviluppato principalmente per le console old-gen, la versione ***360***, infatti, a parte l'aumento di definizione, resta generalmente molto simile alle trasposizioni sulle console minori. Altra pecca che affligge la neonata di casa ***Microsoft*** è la totale assenza della localizzazione nella nostra madre lingua, presente invece nelle altre versioni. Inspiegabile! ***Hitman: Blood Money*** nonostante qualche difetto resta comunque un'ottima alternativa ai numerosi stealth game in circolazione. Da provare!

GUARDA COME SPENDO LA PAGHETTA IN... ARMI!

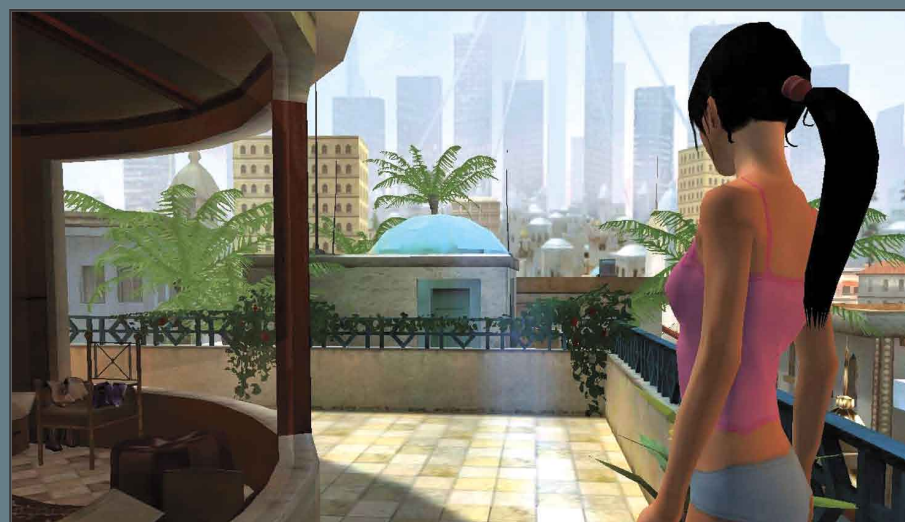
Come il sottotitolo lascia intendere, in questo quarto episodio il denaro avrà una certa rilevanza: al termine d'ogni stage, infatti, saremo ricompensati con una somma in denaro utilizzabile per upgradare le nostre armi con varie migliorie (mirini speciali, silenziatori ecc.), utili allo svolgimento delle missioni successive.

Valutazione | Hitman: Blood Money | Xbox 360

GRAFICA 72	GIOCABILITA' 90
- Hardware poco sfruttato - Grafica "old-gen"	+ Notevole libertà d'azione + Ottima l'aggiunta della "fama"
SONORO 84	**LONGEVITA' 88**
+ Colonna sonora evocativa - Manca la localizzazione per 360	+ Numerosi extra + Impegnativo a livello hard

Assassini non si nasce ... ||| GLOBALE 85 |||

CARATTERISTICHE: Supporta 16:9, 480p, 720p, Dolby Digital 5.1, Memory Card | ONLINE ☐

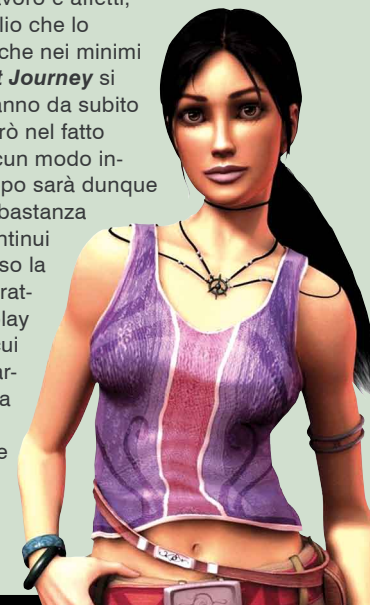
Giocatori: 1 | Genere: Avventura | Developer: Funcom | Publisher: Aspyr

Il titolo ***Funcom*** mette a disposizione molte ambientazioni, tutte varie e ben strutturate che evidenziano un dettaglio grafico pulito e piacevole. L'avventura sarà accompagnata da una colonna sonora stupefacente e da un doppiaggio italiano di tutto rispetto.

DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

I tre universi paralleli di Zoe: preparatevi per l'avventura grafica di nuova generazione...

DISPONIBILE ANCHE PER:
Pc

A cura di:
Federica "Poccina" Imbroglia

Negli ultimi tempi il connubio tra videogiochi e cinema ci ha regalato diverse esperienze che hanno palesato quanto la tecnologia, unita allo stile del grande schermo, possa portare risultati assolutamente gratificanti. Esempio lampante fu proprio il prequel del titolo in questione; classificato come avventura punta e clicca, ma molto vicino ad un film interattivo, fece parlare di se per la sua sceneggiatura scritta con dovizia di particolari intriganti, personaggi stupendi e una struttura tecnica decisamente appagante. Sei anni dopo ecco giungere il tanto atteso seguito di quel gran titolo che fu: **The Longest Journey**. Questa volta faremo la conoscenza di ***Zoe Castillo***, giovane donna colpita da un forte stato confusionale in cui, studio, lavoro e affetti, vengono messi da parte per una vita priva di motivazioni e stimoli... finchè un giorno... beh il seguito è meglio che lo scopriate da soli, perché come al solito la trama è parte fondamentale del titolo in questione e svelarvela anche nei minimi dettagli potrebbe risultare un'operazione quantomai azzardata. Come avrete capito ***Dreamfall: The Longest Journey*** si sviluppa attraverso la storia di più protagonisti che denoteranno da subito una certa personalità e un certo carisma; il problema sta però nel fatto che saremo si gli interpreti principali, ma non potremo in alcun modo influire (con nostre decisioni) sul filone narrativo. Il nostro scopo sarà dunque quello di vivere l'avventura della giovane ***Zoe*** in maniera abbastanza passiva, ricercando gli elementi chiave utili a far luce sui continui misteri della trama. Tali elementi saranno acquisibili attraverso la risoluzione di enigmi (alcuni veramente elementari), ma soprattutto per mezzo di dialoghi, alle volte molto lunghi. Il gameplay classico dei punta e clicca è stato arricchito da sessioni in cui ci troveremo ad affrontare nemici a suon di calci e pugni, particolarità questa sicuramente interessante se solo fosse stata più approfondita. Mi sento in dovere di ribadire che il nuovo **Dreamfall** non è un gico adatto a tutti, ma si farà apprezzare da coloro che avranno la pazienza e la voglia di vivere una storia ricca di emozioni.

Valutazione | Dreamfall: The Longest Journey | Xbox

GRAFICA 81	GIOCABILITA' 74
+ Pulita e Gradevole... - ...ma non priva di difetti	- Gameplay poco vario - Combattimenti ridicoli
SONORO 94	**LONGEVITA' 76**
+ Decisamente la parte migliore del gioco... musiche epiche!	+ Dalle 10 alle 12 ore di gioco - Scarso fattore di rigiocabilità

Una storia indimenticabile! ||| GLOBALE 79 |||

ONLINE ☐ | CARATTERISTICHE: Supporta 480p, Dolby Digital 5.1 Surround

Giudicare il comparto grafico di ***Might and Magic V*** equivale a osservare un dipinto astratto: lo si può apprezzare oppure no, ma lo stile è indiscutibile; uno stile *Fantasy* che riesce a coinvolgere appieno, con riflessi e ombre ben gestite: il passaggio dal ***2D*** al ***3D*** è stato un vero toccasana!

I modelli ***3D*** sono davvero ben fatti e ricchi di particolari... chi di voi non ha mai avuto tipi come questi nella propria comitiva?

HEROES OF MIGHT & MAGIC V

Continua la saga che ha dato un nuovo significato al genere fantasy da quasi venti anni

IN ESCLUSIVA PER: Pc

A cura di: Valerio "ZatamuS" Fusco

L'Eroe è per definizione colui o colei che possiede capacità fisiche e mentali superiori alla norma e le usa a fin di bene compiendo azioni straordinarie. Nel mondo videoludico questo termine non corrisponde esattamente a tale denominazione ma può assumere tante diverse sfaccettature… come ci conferma lo storico ***Heroes of Might and Magic***. Disseminando successi nel corso degli anni, il celebre ***RTS*** (strategico in tempo reale) ispirato al mondo di ***Magic*** è giunto ad un inaspettato quinto capitolo. A causa della scomparsa di ***3DO*** sembrava proprio che la serie avesse esalato l'ultimo respiro; far risorgere un capolavoro portandolo agli sfarzi di un tempo è proprio un'impresa eroica ma che non ha di certo spaventato i ragazzi della ***Nival Interactive***, incaricati da Ubisoft nell'arduo compito… analizziamo dunque le loro gesta. Nel regno dei grifoni un giovane re è coinvolto nella lotta contro l'esercito degli Arcidiavoli e… Hey aspettate, non penso che sia la trama la cosa interessante. Direi di passare subito all'aspetto più importante di ***Heroes of Might and Magic V***: il gameplay. Dopo una prima fase di training, utile a prendere dimestichezza con comandi e struttura di gioco, ne capirete subito la profondità; la campaign mode, fulcro dell'intero titolo, possiede, infatti, un concept davvero calamitante, con ben 30 missioni di varia difficoltà che assicureranno diverse ore di gioco ciascuna. Lo scopo del gioco è geniale nella sua semplicità: il vostro eroe dovrà portare a termine le missioni richieste conquistando le varie città sparse nella mappa, accumulando risorse e incrementando sempre di più il suo esercito. Il sistema di combattimento è strutturato a turni: in tempo reale si dovrà disporre le proprie unità sulla scacchiera di gioco assegnando ad ognuna di essa un'azione specifica come movimento, utilizzo di una skill o di una magia (vi scontrerete con una ***IA*** davvero diabolica); l'intelligenza e la strategia in battaglia saranno determinanti, e la vittoria di ogni scontro risulterà sempre molto appagante. Tralasciando difetti di discreta entità (durata del gioco e modalità multiplayer inadeguata) ***Heroes V*** non ha assolutamente deluso le aspettative e senza dubbio appassionerà anche chi non si è mai avvicinato a questo genere di giochi.

Valutazione	Heroes of Might & Magic V	PC
GRAFICA 89	**GIOCABILITA'** 92	
+ Ottime texture e modelli 3D - Le inquadrature fanno i capricci	+ Rimarrete incollati al monitor + Combattimenti collaudatissimi	
SONORO 80	**LONGEVITA'** 82	
+ Localizzazione in italiano - Effetti sonori non all'altezza	+ 30 missioni e multiplayer - poche modalità	
Gli eroi della strategia!	GLOBALE 84	

ROCK 'N' ROLL BABY!

Anche con il volume a zero è davvero molto facile capire che genere musicale può accompagnare un titolo demenziale come questo; tra i gruppi storici che strimpelleranno come pazzi le proprio chitarre elettriche citiamo **Megadeth**, **Rob Zombie**, **Papa Roach**, **Nickelback**, **The Vines**, **Yellowcard** e **Audioslave**… per un totale di circa venti brani; una sound track davvero di tutto rispetto che ricorda molto lo stile di titoli come ***Tony Hawk*** o ***Crazy Taxi***. Anche gli effetti sonori rendono davvero giustizia al genere di gioco evidenziando sempre il tipo di materiale che viene urtato e senza alcun risparmio di decibel nel fragore delle esplosioni e degli urti. Se avete un buon impianto audio è arrivato il momento di farlo funzionare sul serio... buona fortuna coi vicini di casa!

FLATOUT 2

Dimenticate armi al plasma e bombe nucleari... basta una macchina per scatenare l'inferno!

DISPONIBILE ANCHE PER: Xbox, Pc

A cura di: Leonardo "Mikore" D'Ottavi

Ormai è evidente che il genere di corse automobilistiche si sta sempre di più scindendo in due grosse categorie opposte tra loro: una è la simulazione, in cui le vetture si comportano in modo realistico e il minimo urto può provocare, come nella realtà, la perdita della gara; l'altra segue la filosofia del "prima distruggi e poi corri" in cui la vittoria può e deve essere raggiunta a suon di sportellate e bassezze varie senza la minima preoccupazione di regole e di stabilità della macchina. ***Flatout 2***, seguito di un primo ottimo capitolo rilasciato un anno fa dal team finlandese ***Bugbear***, segue proprio questa categoria di racing game, strizzando l'occhio ad un concept già largamente apprezzato in titoli come ***Destruction Derby*** e ***Burnout*** ma mantenendo sempre uno stile più che originale. Tralasciando la classica modalità ***Carriera*** in cui gareggerete per soldi (sporchi) e gloria, potremmo spostare il nostro cursore luminoso su altre due modalità: l'***Acrobazia Singola*** e il ***Derby Singolo***. La prima è una sorta di sfida divisa in 12 obiettivi, tutti con la stessa logica: raggiungere velocità da capogiro con la vostra autovettura per poi scaraventare fuori dall'abitacolo il pilota cercando di farlo atterrare nella giusta area che indica l'obiettivo (ecco cosa succede a non allacciare le cinture di sicurezza); la seconda vi proietterà con altre 7 autovetture in svariate arene in cui l'unico obiettivo è sopravvivere…"distruggi per non essere distrutto!". Ricordiamo che per tutte e tre le piattaforme che accoglieranno ***Flatout 2*** è prevista una delirante modalità online in cui 8 partecipanti faranno suonare le lamiere delle proprie autovetture in un concerto di esplosioni e tamponamenti. Tanto di cappello per l'aspetto grafico: la cara ***PS2*** non smette di sorprenderci con ottime texture e un frame rate molto stabile (a parte alcune esitazioni). La fisica degli oggetti è una delle cose più spassose, non solo perché a ogni urto vedrete rotolare per strada parti di auto o detriti vari, ma anche perché ogni elemento che ostruirà la strada rimarrà per tutta la gara in quel punto, offrendo così una deliziosa imprevedibilità dei tracciati. Un bell'applauso dunque a ***Bugbear*** per averci regalato un titolo genuino e divertente, ma soprattutto per averci insegnato che la prudenza per strada non è mai troppa… o forse no?

Valutazione	FlatOut 2	PS2
GRAFICA 93	**GIOCABILITA'** 83	
+ E' una PlaysStation 2 ragazzi... + ...ed è spremuta a dovere!	+ Divertentissimo gameplay - Controllo dei mezzi mal gestito	
SONORO 94	**LONGEVITA'** 87	
+ Bellissima soundtrack rock + Effetti sonori distruttivi	+ Poche modalità ma buone - Alla lunga può annoiare	
Mangerete la polvere...	GLOBALE 89	

SIN EPISODES: EMERGENCE

Torna il videogioco a episodi: ecco le avventure del colonnello John Blade come in un telefilm

IN ESCLUSIVA PER: Pc

A cura di: Francesco “Ultimato” Verzola

Sebbene il 1998 sarà per sempre ricordato come l’anno in cui la *Valve* rilasciò un capolavoro indiscusso che risponde al nome di *Half Life*, nello stesso anno *Ritual Entertainment* propose un certo *Sin*, un altro *FPS* che, nonostante esprimesse una buona qualità, rimase ovviamente nell’ombra. A distanza di ben otto anni ***Valve*** si propone come publisher del seguito di questo sottovalutato titolo riponendo fiducia nei ragazzi della ***Ritual*** in questo bizzarro ***Sin Episodes: Emergence***. La premessa è fondamentale: qualunque giudizio ed osservazione su questo gioco è da considerarsi parziale; questo infatti è soltanto il primo di una serie di episodi previsti che, come in un telefilm, si interlaccieranno tra loro andando a completare l’intera storia. Un originale strategia considerata da molti come una geniale strategia di marketing, ma che per noi è semplicemente un esperimento innovativo e interessante per questo genere di gioco, da favorire in pieno (l’idea è già stata sperimentata in passato con ***Hack***, ma senza un grosso successo). Nei panni del colonnello ***Blake*** (che ricorda molto il buon vecchio ***Gordon Freeman***) ci ritroveremo a dover sventare i diabolici piani dell’affascinante dottoressa Elexis Sinclare nell’allettante cornice di una metropoli futuristica chiamata ***Freeport***. Un gameplay da “vecchia scuola” farà scalpitare il vostro mouse: orde di nemici agguerriti (e senza tanto cervello), esplosioni all’ordine del giorno e tanto sano divertimento a cuor leggero…che volete di più? Certo, una struttura poco apprezzata dai puristi e dai poco nostalgici, ma sicuramente un toccasana dopo una dura giornata di lavoro. Se la longevità di questo episodio può essere discutibile (dalle 7 alle 8 ore di gioco, ma ricordiamoci che è soltanto uno dei tanti episodi previsti) la realizzazione grafica non può che essere apprezzata: le texture, i modelli e gli effetti ultra-dettagliati richiederanno non pochi sforzi da parte del vostro pc e tutto gestito da un motore di fisica che muove in modo realistico gli oggetti (ma senza alcuna utilità se non quella estetica). Considerato il basso costo di ogni episodio (circa 20 euro) e considerata la frequente uscita di ognuno di essi (almeno da quanto dichiarato), consigliamo a tutti di provare questa innovativa esperienza ludica… Riuscirà ***Blake*** a salvare le sorti di noi poveri umani? lo sapremo nella prossima puntata.

Valutazione | Sin Episodes: Emergence | PC	
GRAFICA 92 + Sebbene dia l’idea di “già visto” il risultato è stupefacente.	***GIOCABILITA’*** 88 + Spensierata distruzione... - ...forse troppo?
SONORO 85 + Musiche con carattere - Molti effetti sono poco realistici	***LONGEVITA’*** 75 - Massimo 8 ore per completarlo + E’ soltanto il primo episodio!
A quando il prossimo?	||| GLOBALE 82 |||

La lunga strada della Final Victory...

Mentre ***KoF 2002*** (foto nel box a fondo pagina) non ha una storia vera e propria, essendo un ***Dream-Match*** di personaggi scelti tra i vari capitoli, l’edizione ***2003*** si concentra sugli avvenimenti che seguono la distruzione di ***NESTS***. Il nuovo protagonista è ***Ash Crimson***, ambiguo personaggio in possesso di un’inspiegabile fiamma verde, le cui mire sembrano legate ai personaggi che hanno indetto il torneo: ***Adelheid***, figlio di ***Rugal Bernstein***, e sua sorella ***Rose***, entrambi guidati dal misterioso guerriero ***Mukai***. Tra i character di spicco troviamo gli altri due componenti dell’***Hero Team***, ***Duon Lon*** e ***Shen Woo***, seguiti da un nuovo clone di ***Kyo*** (che si aggiunge alla lunga lista formata da ***K’***, ***Maxima***, ***Kula Diamond***, ***K9999*** e gli altri esperimenti di ***NESTS***) e dalla liceale ***Malin***. Imperdonabile però è l’assenza di ***Maylee***, il personaggio femminile con la caratterizzazione più bella di sempre...

THE KING OF FIGHTERS 2002/2003

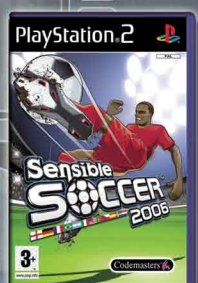
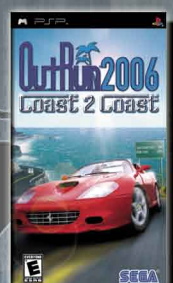
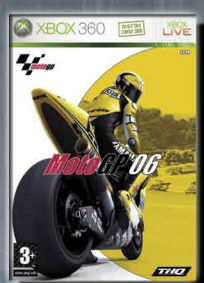
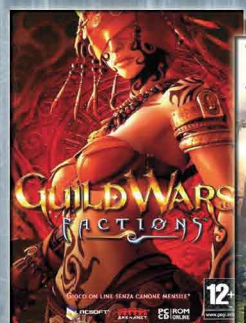
Arriva su PS2 la collection che racchiude i due capitoli della storica saga targata SNK-Playmore

DISPONIBILE ANCHE PER: Xbox

A cura di:
Cesare “Meteo” Arietti

Esaka. Se conoscete questo nome forse non avrete neppure bisogno di continuare a leggere, ma sicuramente preparavi all’avvento del nuovo *King of Fighters*. Sono trascorsi quasi quindici anni da quando ***Geese Howard*** impose il primo torneo di lotta a ***South Town*** e oltre mille e ottocento dalla sconfitta del ***Serpente Orochi***, ma il destino di questi eventi non può ancora considerarsi concluso: la rinascita degli otto ***Ashura***, l’apparizione di ***Goenitz*** e la distruzione di ***South Town***, sono solo alcune delle tante premesse che ci conducono alla porta di queste due edizioni, rispettivamente chiamate 2002 e 2003. Separare il gameplay dal contesto di avvenimenti ha davvero poco senso: abbiamo di fronte due giochi che utilizzano uno stile grafico ormai fuori-tempo e pressoché identico, basati su una struttura molto rigida e impietosa che differisce impercettibilmente dall’uno all’altro. Ed è questo il punto: perché tutto questo ***hype*** ogni volta che ***SNK-Playmore*** annuncia l’arrivo di un nuovo capitolo? La risposta è il gioco stesso: potrebbero occorrere uno o due anni per conoscerlo a fondo, tre o quattro per diventare esperti e altri dieci per continuare a migliorarsi. Ogni imperfezione del gameplay viene corretta nel capitolo seguente, ogni tecnica bilanciata e sviluppata per eclissare parole come caso o fortuna. La descrizione dei due giochi perde quasi di significato per i non addetti ai lavori: poco importa, quindi, se i lottatori presenti siano 34, 35 oppure 36, se gli striker (i personaggi del proprio team da chiamare in soccorso) possano essere scelti un numero prestabilito di volte come nel 2002 oppure invocati in maniera continua come nel 2003; si tratta di aspetti marginali che davvero confinano la serie fuori dal normale mercato di giochi per console. Entrambi i titoli sono capolavori di programmazione (tecnico e rigido il primo, più veloce e giocabile il secondo) ma si discostano pochissimo dalla lunga serie dei capitoli precedenti. I personaggi sono quasi tutti gli stessi, così come le super mosse e le tecniche segrete... non è un caso che questa confezione sia stata bollata con voti vicini al 70%, in fondo è la valutazione che gli spetta *di media*. Ma se non siete nella media, *counterizzate* pure questo giudizio e riprendetevi il 94% che merita di diritto.

Valutazione | The King of Fighters 2002 / 2003 | PS2	
GRAFICA 90 + Ottimi sprites e animazioni - Fondali 3D poco ispirati	***GIOCABILITA’*** 70 + Perfetta per gli esperti - Disastrosa per i principianti
SONORO 91 + Ottimo come al solito + Buoni i remix dei vecchi brani	***LONGEVITA’*** 96 + Decine di mosse e personaggi + “Multiplayer” vi dice niente?
Burn, in the fury of my flames!	||| GLOBALE 85 |||

SONY: PS2 E PORTATILE
GAME BOY: SP - DS - MICRO
GIOCHI X TUTTE
LE CONSOLE E PC

PERMUTIAMO I VOSTRI GIOCHI

MAXI OFFERTE

ULTIME NOVITA' E GIOCHI USATI!

I NOSTRI PUNTI VENDITA:

NUOVA APERTURA IN VIA APPIA NUOVA
200 METRI DI ESPOSIZIONE CON PARCHEGGIO INTERNO

VIA APPIA NUOVA 541/E
TEL 06 78.85.18.91
FAX 06 45.42.37.94
MARTEDÌ/SABATO
09:30/13:00 - 16:00/20:00
LUNEDÌ 16:00/20:00
METRO A COLLI ALBANI

VIA PUBLIO VALERIO 90/92
TEL / FAX 06 97.60.10.19
MARTEDÌ/SABATO
09:30/13:00
16:00/20:00
LUNEDÌ 16:00/20:00
METRO A GIULIO AGRICOLA

P.ZZA PONTELUNGO 3
TEL/FAX 06 70307231
MARTEDÌ/SABATO
09:30/13:00
16:00/20:00
LUNEDÌ 16:00/20:00
METRO A PONTELUNGO

VIA DELLA LUCCHINA 96
TEL / FAX 06 30.81.95.91
ORARIO CONTINUATO
10:00 / 20:00
DOMENICA APERTO
C. COMM.
LE GULLIVER NEGOZIO N°28

CIRC.NE OSTIENSE 190
TEL 06 45.47.05.65
MARTEDÌ/SABATO
09:30 / 13:00
16:00 / 20:00
LUNEDÌ 16:00 / 20:00
METRO B GARBATELLA

WWW.SVING.IT/LISTINO.PDF

MOUSE

DISPLAY

TASTIERE

PC

STAMPANTI

CON L'ACQUISTO DI UN PC AVRAI IN OMAGGIO UNA FOTOCAMERA DIGITALE!

SCHEDE VIDEO

MP3 PLAYER

NOTEBOOK

SONY PSP

CASSE ACUSTICHE

LETTORE DVD

CONSOLE PORTATILI

PAGAMENTI CON CARTA DI CREDITO E FINANZIAMENTI A TASSI AGEVOLATI

MOTO GP 2006

L'Xbox 360 impenna e ci fa vivere le stesse emozioni del vero Campionato Mondiale di Moto Gp

IN ESCLUSIVA PER:
Xbox 360

A cura di: Claudio "Tor Landeel" Fortuna

L'acclamata serie di casa *Climax* fa il suo debutto su *Xbox 360* con *MotoGP*, titolo che porta sui nostri schermi i piloti più famosi e i circuti ufficiali del Mondiale, grazie alle 17 piste ispirate alle locazioni reali, il tutto in stile ***next-gen***. Bisogna dire che i miglioramenti rispetto ai precedenti capitoli su ***Xbox*** ci sono stati: la giocabilità è sempre ai massimi livelli, anche se non è facile abituarsi all'uso dei freni anteriore e posteriore, il reparto audio è molto curato per gli effetti, un po' meno per la colonna sonora simil-techno, mentre la fa da padrone la splendida grafica in alta definizione. Illuminazione realistica, texture impeccabili, piloti ricreati alla perfezione in ogni dettaglio, persino il paesaggio è reso davvero bene... peccato per i piccoli problemi di ***pop-up***, che ad ogni modo non disturbano affatto la resa globale. Parlando di modalità, sarà possibile cimentarsi nelle stagioni ***MotoGP*** del 2005 e del 2006; successivamente si sbloccherà l'***Extreme Mode*** e le 17 piste aggiuntive, capaci di tenere impegnato anche il giocatore più esigente. Proseguendo nel gioco si passerà di categoria e si potranno comprare moto dalle cilindrate maggiori, fino a 1200cc: guidare tali mostri non è affatto facile vista la natura simulativa del titolo. Per facilitare i giocatori meno esperti saranno a disposizione tutorials e minigiochi per l'allenamento. Prima di scendere in pista, inoltre, potremo personalizzare in tutti gli aspetti non solo il nostro pilota, con la possibilità di disegnare loghi e scegliere i colori della tuta e del casco, ma anche la moto mettendo mano a tutti i parametri meccanici disponibili, dalle sospensioni al cambio. Ovviamente, la personalizzazione è fondamentale per non sembrare "uno dei tanti" su ***Xbox Live***, perché è online che il gioco dà del suo meglio, e dona del vero divertimento! Sicuramente vista la quantità di piste e moto, le funzioni in linea molto curate e le differenti stagioni del campionato, potete scommettere che una volta acquistato ***MotoGP*** troverà posto nella vostra ***360*** per parecchio tempo. Attenti a non piegarvi troppo però!

VIVA VIVA LA CONVERSIONE!

Questo nuovo titolo a due ruote di ***Climax*** ha sorpeso tutti per l'elevata qualità tecnica... ma rimane comunque una conversione di ***MotoGp 3***, rilasciato per ***Xbox*** e ***PS2***. Gli elementi che fecero emergere questo capitolo rispetto alla concorrenza furono una fluidità e un realismo grafico notevolissimi ma soprattutto una ricca longevità. Il successo riscontrato è da attribuire al fatto che il gioco vantava due modalità, una ***Arcade*** per accontentare i giocatori occasionali, e una ***Simulativa*** per i puristi del genere.

Valutazione	Moto Gp 2006	Xbox 360
GRAFICA 87	***GIOCABILITA'*** 89	
+ Veramente realistca - Pochi difetti di pop-up	+ Simulativo e realistico + Tante opzioni per personalizzare	
SONORO 80	***LONGEVITA'*** 90	
+ Ottimi effetti e rombi di motore - Musiche anonime	+ Molteplici circuiti + Online troppo divertente	
Vai di impennata!	GLOBALE 86	

FLASH REVIEW
RECENSIONI IN BREVE

Publisher: Konami Genere: Picchiaduro / Giocatori: 1 - 4

RUMBLE ROSES XX

Ennesimo gioco di wrestling ma con un pizzico di piccante in più: sulla scia di *Dead or Alive*, *Rumble Roses XX* include lottatrici sexy e poco vestite eccezionalmente ricreate che se le danno di santa ragione sul ring (il sogno proibito di molti). Peccato per la ripetitività e le poche mosse a disposizione; nonostante la presenza della componente online anche la longevità è molto limitata, visto che manca completamente di storia. Le curve sono sempre più pericolose.

VOTO >>>>>> 68
Bikini da combattimento!

Publisher: Valve / Genere: FPS / Giocatori: 1

HALF LIFE 2: EPISODE ONE

Episode One* riprende la trama di *Half Life 2* proprio dove si è interrotta: questo basterebbe da solo a creare grande interesse verso il titolo**. In realtà tutto l'effetto di freschezza e novità è andato perso in questa espansione che nonostante l'ottima realizzazione non aggiunge nulla di nuovo all'esperienza di gioco dell'episodio originale. Ben gradito il miglioramento del comparto tecnico, con l'introduzione di nuovi effetti ed ottimizzazioni. Per ***Gordon Freeman non è ancora

VOTO >>>>>> 87
A me la Gravity Gun!

Publisher: Rockstar / Genere: Sport / Giocatori: 1 - 2

TABLE TENNIS

Dalle abili mani di casa *Rockstar* ci troviamo di fronte una perfetta trasposizione dello sport reso famoso da *Gigi* la trottola: il ping pong. Gameplay bilanciato ed estremamente divertente anche online, grafica molto curata così come l'audio; rovina il voto finale la mancanza di una modalità campagna e la scarsezza di opzioni globali. Resta comunque uno dei titoli più curati e ben fatti dedicati a questa disciplina... dal prezzo nettamente inferiore alla media.

VOTO >>>>>> 86
Smasha... e rovescia!

Publisher: Rockstar / Genere: Azione / Giocatori: 1

GTA LIBERTY CITY STORIES

Conversione dell'omonimo gioco per *PSP*, non aggiunge nulla di nuovo alla serie e sfoggia una grafica meno dettagliata ma ciononostante più fluida. Peccato che le opzioni multiplayer siano state completamente rimosse ma senza intaccare la longevità globale che resta comunque molto elevata vista la grande quantità di missioni e sotto-obiettivi. Siamo ansiosi di vestire ancora una volta i panni del mitico ***Toni Cipriani*** e di aiutarlo ancora una volta nei suoi loschi affari.

VOTO >>>>>> 82
Quando il crimine paga...

Publisher: Codemasters / Genere: Sport / Giocatori: 1 - 4

SENSIBLE SOCCER 2006

Atteso ritorno di un mito dei 16 bit: il gioco ricalca fedelmente l'originale, opzioni, menu e musica compresi, ovviamente tutto remixato e migliorato. Purtroppo, difficile ammetterlo, i bei tempi sono andati e le cose ora sono molto diverse: nonostante il grande sforzo da parte della ***Kuju Entertainment***, soltanto i nostalgici troveranno divertimento in questo gioco, ma i giocatori più esigenti, abituati ora ai vari ***PES*** e ***FIFA***, molto probabilmente guarderanno altrove.

VOTO >>>>>> 75
Sensibile come il calcio...

Publisher: Capcom / Genere: Picchiaduro / Giocatori: 1 - 2

STREET FIGHTER ALPHA ANTHOLOGY

Collezione per fan del picchiaduro *CAPCOM* che comprende i titoli *Alpha*, *Alpha 2*, *Alpha 2 Gold*, *Alpha 3*, e come bonus il famoso *Pocket Fighter*, versione SD di *Street Fighter*. Poco da dire: si tratta di giochi originali e non di conversioni (punto positivo), ma la loro sola presenza non giustifica affatto l'assenza di contenuti speciali ed aggiuntivi. Una collection dedicata esclusivamente ai nostalgici ma che, da grandi fan, non possiamo che consigliare a tutti.

VOTO >>>>>> 85
Tatsumaki Senpu Kyakku!

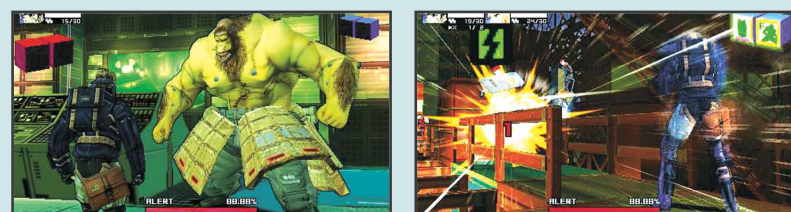
CONSOLE PORTATILI

A cura di Riccardo "Riki" Fusco

Publisher: Banpresto / Genere: Picchiaduro / Giocatori: 1 - 2

DRAGON BALL ADVANCE ADVENTURE

Onda kamehameha*! Sinceramente non ricordo quante versioni e in quanti formati da casa sia apparso il *Saiyan* più famoso dei manga**; quel che è certo, comunque, è il lodevole tentativo della veneranda ***Banpresto di lasciare un'impronta sul portatilino della ***Nintendo***, in compagnia del nostro carissimo ***Goku*** ed i suoi amici. Un encomio particolare va alla giocabilità, degnamente curata e farcita di mosse e combo, mentre per quanto riguarda la grafica persino il grande ***Akira Toriyama*** verserebbe una lacrima di nostalgia ammirando la sua creatura muoversi in un mondo coloratissimo e dalle tinte in puro stile *anime* ma, ahimè, la durata del gioco risulta troppo corta. In ogni caso, sono anni che provo a chiamare la nuvola ***Speedy*** e sembra che ogni volta abbia altro da fare: se neanche voi ci riuscite accendete il ***GBA*** che ***Goku*** vi aspetta…

Grafica 92 Sonoro 89 Giocabilità 91 Longevità 75 >>>>>> **GLOBALE 84**

Publisher: Konami / Genere: Strategia / Giocatori: 1 - 2

METAL GEAR ACID 2

Eccoci arrivati all'ennesima puntata di una serie spremuta a dovere in questi ultimi anni: *Metal Gear*. Le avventure di *Snake* ritornano sul portatile *Sony* denotando l'evidente tentativo della ***Konami*** di migliorare la prima puntata, discreta per certi versi ma assolutamente mediocre per altri. Con questo titolo si è cercato di mettere tutti d'accordo e bisogna ammettere che le consuete migliorie ci sono state a partire dalla grafica piacevolmente fumettosa (rigorosamente in ***Cel Shading***), per finire alla longevità, sensibilmente migliorata anche grazie all'aumento delle opzioni e l'introduzione di nuove interessanti armi. La novità più rilevante è infatti la ***CQC***, una sorta di arma stordente utilissima per sfuggire ai pericoli senza destare l'attenzione (e come ben sappiamo la furtività è una dote che non deve mai mancare al caro vecchio ***Snake***). Il gameplay è rimasto in massima parte quello del primo episodio con il solito mazzo di carte a disposizione in cui ogni carta rappresenta un'azione da compiere e che dovrà essere usata con ingegno e strategia. Che dire? Una buona versione destinata a durare a lungo grazie anche ad un bel multiplayer (ottima la modalità ***Arena*** per 2 giocatori) e alla presenza di un altro personaggio utilizzabile che non menzionerò per motivi di spoiler (ringraziatemi pure). La storia si ripete e... il serpente striscia ancora!

Grafica 89 Sonoro 90 Giocabilità 88 Longevità 91 >>>>>> **GLOBALE 89**

Publisher: Atlus / Genere: Simulazione / Giocatori: 1

TRAUMA CENTER

Dottore, il paziente se ne va...Dopo tanti anni di videogiochi e console che mi hanno fruttato una brillante carriera videoludica sinceramente non mi ero mai imbattuto in un titolo del genere. Quando si pensa a tutto ciò che riguarda chirurghi e ospedali la mente viaggia inesorabile a malattie e operazioni e si tende erroneamente a mettere in risalto il lato negativo della scienza medica in generale. Di tutt'altro avviso sono stati i programmatori dell'***Atlus***, i quali hanno deciso di tirar fuori dall'osp… ehm dal loro cilindro un gioco dedicato interamente agli uomini in camice bianco armati di.. bisturi. L'ottima notizia è che finalmente vedremo sfruttata le caratteristica del touch screen in pieno con un gameplay veramente apprezzabile: il pennino, infatti, è stato studiato per operare gli sventurati del 2018 che, poveri loro, sono infettati dalla peste dell'epoca, ovvero il ***Tilug***. Vestiremo il camice di un tale ***Derek***, ingaggiato da una società segreta per salvare l'umanità. Avremo a disposizione svariati attrezzi da chirurgo con lo scopo di operare il nostro paziente nella modalità richiesta dalla missione nel minor tempo possibile, sia per non lasciar morire dissanguato il paziente stesso, sia per accumulare punti alla fine dello stage, utili alla valutazione complessiva della degenza. Il motore grafico supporta degnamente le varie fasi dell'intervento e la voglia di terminare un gioco così originale non vi farà mollare il titolo tanto presto. Tecnicamente il lavoro svolto per questo ***Trauma Center: Under the Knife*** è notevole, anche se è purtroppo macchiato da due difetti: il primo riguarda il sonoro, impalpabile e maldestramente curato, mentre il secondo mette in risalto la difficoltà di determinate operazioni palesemente riprese dalla realtà, che indirizzano il gioco ad un utenza di soli appassionati. Amo sopra ogni cosa l'innovazione e a me usare il bisturi è piaciuto un sacco. Consigliato agli amanti di ***E.R.***!

Grafica 90 Sonoro 69 Giocabilità 89 Longevità 91 > **GLOBALE 87**

MOBILE GAMING

SYSTEM RUSH

Publisher: Nokia / Genere: Guida / Giocatori: 1 - 2

Dai ragazzi della *Ideaworks 3d* arriva un originale racing game ambientato in un futuro poco distante, in cui la guerra ormai si svolge telematicamente attraverso potenti mezzi informatici in mano agli *hacker*. Noi siamo uno di questi, ed il nostro obiettivo sarà intrufolarci nelle reti private delle corporazioni più potenti del globo in cerca di informazioni e dati. L'avventura nella rete non sarà priva di pericoli: online ci aspettano bot, firewall, e persino gli amministratori di sistema che cercheranno in tutti i modi di fermare la nostra avanzata nel recupero di dati importanti. Tradotto in soldoni, quello che dovremo fare è gareggiare in ambienti virtuali accompagnati da navi simili alla nostra, evitando i pericoli della pista (o meglio, dovrei dire della linea..), arrivando tutti di un pezzo al traguardo, il nostro obiettivo. ***System Rush*** mostra una grafica veramente piena di stile e personalità: i mezzi sono ben disegnati e la struttura delle piste ricorda i vecchi tempi di ***Tron***; la qualità generale è molto elevata, con ottimi effetti di illuminazione ed un framerate stabile, senza cali, che assicura sempre la giocabilità necessaria persino nelle fasi in cui si raggiungono velocità da capogiro. Da citare l'ottima colonna sonora techno, la possibilità di upgrade e migliorare le proprie navi vincendo le gare, e la longevità, garantita da una duratura sezione in singolo e dal gioco in multi via ***BT***. In definitiva, ancora una chicca per il piccolo ***N-Gage***, anatroccolo nero del panorama videoludico.

Grafica 92 Sonoro 86 Giocabilità 88 Longevità 85 >>>>>> **GLOBALE 88**

X-MEN 3: THE MOBILE GAME

I nostri cari amici mutanti hanno invaso anche il nostro cellulare con questo nuovo *X-Men 3: The Mobile Game*. Grafica isometrica e molto colorata, comandi semplici e intuitivi, più eroi da scegliere e una modalità storia discretamente lunga. Una nota di merito va ai combattimenti contro i boss di fine livello, che risultano davvero ben gestiti e con un sufficiente grado di difficoltà. Attenti alle radiazioni!

VOTO >>>>>> 81

PUZZLE BOBBLE

Parliamo di un classico dei puzzle game, un titolo che qualche anno fa non poteva assolutamente mancare in nessun bar o sala giochi, in versione coin-up ovviamente. In questa conversione per mobile sono ben conservate tutte le caratteristiche che hanno reso celebre il gioco: grafica accesa e coloratissima, motivetti allegri e l'irresistibile carisma dei nostri amici draghetti che ricordiamo provenire da ***Bubble Bobble***.

VOTO >>>>>> 92

THE SIMS 2

Dover badare alla casa e alla famiglia può essere molto frustrante nella realtà... ma nel virtuale può invece risultare molto divertente. Con ***The Sims 2*** avrete sempre a portata di mano, anzi, di cellulare, un piccolo mondo domestico da gestire. Le azioni che potrete far fare al vostro alter-ego non sono ovviamente all'altezza della versione per pc ma sono comunque sufficienti a garantirvi molte ore di sano divertimento.

VOTO >>>>>> 87

METAL SLUG MOBILE IMPACT

Di nuovo un classico da sala giochi: *Metal Slug* è uno sparatutto bidimensionale alla vecchia maniera il cui unico scopo è farsi strada tra i vari livelli esaurendo fino all'ultimo caricatore esistente sulla terra. Fluidità a parte, questa versione tascabile sorprende anche i più scettici dimostrando grande fedeltà al gioco originale. ***Marco*** (questo il nome del biondo protagonista) è dunque pronto a salvare di nuovo il mondo.

VOTO >>>>>> 91

Retro Games from the past

TEMPI DURI PER I DRAGONNINJA

Quando le sale giochi tremavano sotto i nunchaku...

Lo conoscete. E se non lo conoscete ne avrete certamente sentito parlare. E se non ne avete sentito neppure parlare probabilmente avete sbagliato rivista e scambiato ***GAME*** per un corso accelerato di pesca subacquea. Miei cari, quando le sale-giochi non erano altro che un ricettacolo di pericolosi teen-ager anni '80, la leggenda di ***Dragonninja*** era riuscita dove altri avevano miserabilmente fallito: raggiungere i fasti di ***Double Dragon***, catalizzando l'attenzione di tutti quei paninari che ascoltavano i ***Duran Duran*** e trascorrevano i pomeriggi davanti ai ***Coin-Op***, che allora vivevano il loro periodo d'oro. Ma parliamo di questi ***Bad Dudes***, letteralmente ***Tizi Cattivi***, impegnati nella missione della loro vita: salvare il presidente ***Ronald Reagan*** e sconfiggere i ***Dragonninja***, una banda di guerrieri dell'ombra dai grandissimi poteri. Due piani di scorrimento, decine di nemici da demolire con un solo colpo (il famigerato pugno infuocato a caricamento!), armi che noi occidentali non avevamo mai visto prima (***shuriken*** e temibili ***nunchaku***) e soprattutto lattine di ***Coca Cola*** da raccogliere per ristabilire la barra energetica. Memorabili le ambientazioni metropolitane, dalle città *stelle e strisce* ai tetti dei camion sui quali combattere; incredibile il livello di coinvolgimento, con soprese e colpi di scena a non finire! E nel finale scopriamo addirittura che il Presidente è un appassionato di hamburger... insomma, un gioco duro per tizi... durissimi!

UN UOMO... IN OTTO!

Mi ricordo ancora l'introduzione, con lo sfondo azzurro e la voce fuori campo in giapponese: quanta nostalgia evoca ***EightMan***, gioco d'azione creato sul popolarissimo manga del 1963 (avete letto bene!). Nato come ***Coin-Op*** e cartuccia per ***Neo Geo***, ***Eightman*** non era altro che un veloce platform a scorrimento, pieno di power-up, creature biogenetiche e mostri grandi come un grattacielo da spalmare sull'asfalto. Ottima la grafica, eccellente il sonoro e divertentissimo il gameplay... unica pecca: la longevità, assai troppo scarsa. Se fosse stato più lungo di un 25 - 30% sarebbe entrato di forza nella storia dei games: invece si deve accentare solo di un piccolo (grande) posto nel cuore dei Players del 1991... Otto volte bello!

INCROCIAMO LE SPADE

Ammettiamolo: questo gioco non lo conosce praticamente nessuno. ***Crossed Sword***, bollato come un titolo discreto e nulla più, era un picchiaduro per ***Neo Geo*** con visuale simil - ***3D***. Nonostante la realizzazione tecnica di ottima fattura, nessuno nel 1990 se ne interessò particolarmente: peccato, perché di frecce al suo arco ***CS*** ne aveva davvero molte: a cominciare dall'originale gameplay e dall'ambientazione, per arrivare alla possibilità di upgradare le armi e alla ghiotta modalità a due giocatori che lo rendeva spassoso quanto un canotto. Esagerata invece la difficoltà: completarlo era un tantino duro, quasi come fare retromarcia mentre si cade allegramente in un burrone...

IL MONDO DEGLI INSECTOR X

Lo sparatutto perfetto secondo Taito

Ecco un titolo immenso. Che ci crediate o no, che le foto vi traggano in inganno oppure no, poco male: *Insector X* appartiene di diritto alla lista dei cento giochi più belli mai realizzati. Programmato da una ***Taito*** in forma super smagliante, questo ***Shoot'Em Up*** a scorrimento orizzontale racconta le avventure di un insetto indefinibile, alle prese con una miriade (pressoché infinita) di nemici. L'arsenale è qualcosa di sconvolgente, con centinaia di colpi da aggiungere alla propria potenza di fuoco: ma non crediate che si tratti del solito spara spara caotico e annoiante! Già, perché le orde di avversari sono prestabilite, quasi fosse un laser game. Difficile all'inizio, difficile alla fine, Insector X è una sfida imperdibile, solo per pochi campioni. Immenso!

GOONIES NEVER SAY DIE...

Avventura e RPG nello stile del 1987

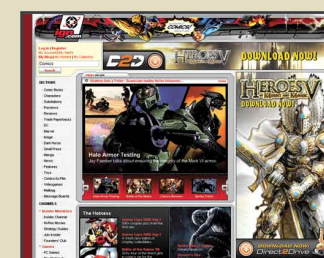
Se avete amato il film, adorerete il gioco e viceversa. Anzi i giochi, visto che ***Konami*** ha rilasciato diverse versioni del primo titolo e addirittura un sequel indipendente per ***Nes***. Ed è proprio questo secondo capitolo che esamineremo nel dettaglio: la trama prende le mosse dalla ***Banda Fratelli*** che, dopo aver rapito una sirena, imprigiona i ***Goonies*** in un luogo imprecisato dell'America; ***Mikey*** avrà il compito di salvare gli amici e sventare il pericoloso complotto. Non lasciatevi trarre in inganno né dal plot e né tantomeno dalle foto: abbiamo di fronte un misto tra platform, avventura e Rpg, con molte sessioni di esplorazione in 3D e tantissime aree da esplorare. Un capolavoro senza tempo!

Bookmark - I migliori siti web

www.thegamesplanet.com

Realizzato da alcuni lettori di GAME, ***TheGamesPlanet*** nasce nel Marzo 2006. All'interno del sito potrete trovare recensioni, news, soluzioni e consigli tecnici per tutte le piattaforme (***PSP***, ***Xbox360***, ***Pc***, ecc...). *"Il sito"* spiega Alessandro, uno dei responsabili dell'iniziativa *"nasce dalla passione di un gruppo di ragazzi che lo auto-finanziano e lo gestiscono senza scopo di lucro"*. I nostri complimenti!

http://gamesurf.tiscali.it

Tra i siti italiani di videogiochi, ***Gamesurf*** è sicuramente uno dei siti più noti e clikkati del web. Veste grafica accattivamente e ottime recensioni, lo rendono una tappa obbligata per tutti gli appassionati (e non). La sessione forum vanta oltre duecentomila messaggi e si distingue come una delle più popolate e attive d'Italia. E' attivo anche un servizio di streaming, ricco di filmati da scaricare. Un vero *must*!

www.ign.com

Con molta probabilità è uno dei maggiori siti di videogiochi al mondo: potete trovare tutto sui giochi in uscita, con servizi e immagini spesso in esclusiva. Oltre alla sezione games, vi sono molte aree "parallele" che trattano fumetti, musica, dvd e molto altro. Aggiornato quotidianamente, IGN rappresenta il riferimento per tutti quelli che cercano notizie online e informazioni dettagliatissime...

GAME MAIL

Le nuove rubriche hanno preso molto spazio, a discapito della cara vecchia posta. Ma non disperate: mese per mese riusciremo a pubblicare tutte le lettere che ci avete scritto! Grazie a tutti!!!

UN PROBLEMA VIDEO...

Ciao a tutti, vorrei chiedervi qualche consiglio! Ho intenzione di cambiare una scheda video ***Radeon 9200*** con un'altra di livello superiore: purtroppo mi sto rendendo conto che molti giochi che acquisto non supportano piu questo tipo di scheda (nei requisiti ormai si legge solo ***Nvidia*** e ***Geforce***...). Sapete consigliarmi un modello abbastanza valido con un prezzo che si aggiri intorno ai 100 ***Euro***? Grazie

PietroB2D - Forum di GAME

Ciao ***Pietro****! In effetti ultimamente i giochi in uscita hanno requisiti minimi decisamente impegnativi per* ***Cpu***, ***hard disk****, e scheda video (nonché* ***Ram****, scheda sonora, e chi più ne ha più ne metta...). Se non vuoi affrontare una spesa impegnativa, mi sento di consigliarti una* ***Ati x1600 Pro 256mb****, che ha un costo vicino a 130 euro. Tieni comunque conto delle tue esigenze e delle continue evoluzioni del mercato. Alla prossima!*

SPAZIO AI LETTORI

Inviateci le vostre recensioni! Le migliori saranno pubblicate!

EMAIL: redazione@gameplayer.it
FORUM: www.gameplayer.it/public/forum

Star Ocean: Till The End Of Time

Articolo inviato da Jet-Law / Forum di GAME

Star Ocean: Till The End Of Time è un ***JRPG*** di casa ***Square-Enix*** uscito in Europa nell'ottobre '04. E' il terzo della saga ***Star Ocean***, iniziata su ***PSX*** da ***Enix*** quando ancora le 2 case non erano ancora fuse; quindi, al contrario di ciò che ci si può immaginare, il gioco ha poco a che fare con la cara vecchia ***Square***. La presentazione è bellissima ed evocativa, poi, appena si comincia, l'occhio cade sul vocabolario presente nel menu: pianeti, razze, tecnologia... sono decine e decine le voci da leggere e approfondire, che aumentano le aspettative di quella che sembra la piu grande avventura epico-spaziale mai creata. Ahimé, non è così: la storia si focalizza su un unico pianeta medioevale e la trama viene ridotta all'osso; moltissimi dei pianeti e delle razze presenti sul vocabolario non verranno mai visti, mentre altri avranno un ruolo marginale ai fini della trama principale... un vero peccato, perché ci troviamo di fronte a quello che ritengo il migliore sistema di combattimento mai creato:se uniamo questo fattore alla presenza delle numerose ***Side Quest***, si ottiene un mix veramente "addictive". La Grafica si attesta su livelli medi, con dungeon un po' scarni ma ***FMV*** di altissima qualità. Le tracce musicali sono moltissime ma nessuna è particolarmente indimenticabile. Poteva essere una vero classico ma alcune scelte incomprensibili lo rendono una mezza delusione. Consigliato a chi ama le sfide al limite dell'umano.

Stay: nel labirinto della mente

Ewan McGregor e Ryan Gosling insieme, per un thriller psicologico al limite della follia

DATI TECNICI: *Durata: 94' - Video: 2.35:1 anamorfico formato 16/9* - **Audio:** *Italiano, Inglese* (Dolby Digital 5.1 e DTS 5.1) - **Sottotitoli:** *Italiano, Inglese* - **Cast:** *Ewan McGregor, Naomi Watts, Ryan Gosling* - **Regia:** *Marc Forster*

Marc Forster, regista dell'ottimo *Neverland*, cambia decisamente copione e dirige un thriller che vi lascerà col fiato sospeso fino all'ultimo secondo. *Ewan McGregor* (***Star Wars***, ***The Island***), giovane e perspicace psichiatra, viene coinvolto nel vortice di confusione e perdizione del giovane studente d'arte ***Henry Letham***, interpretato da ***Ryan Gosling*** (***The Beliver***). Quest'ultimo annuncia l'intenzione di suicidarsi al termine delle successive 72 ore. Terapie e analisi d'urto porteranno il ragazzo ad avere terribili premonizioni che, puntualmente, si materializzeranno nella realtà. Da quel momento in poi avrà inizio una disperata corsa contro il tempo, nella quale ***McGregor*** dovrà vedersela, oltre che con il suo paziente, anche con situazioni-limite che lo coinvolgeranno in prima persona, insieme ai suoi stessi affetti. Una pellicola, dunque, che non lascerà delusi gli appassionati di film ricchi di suspance e situazioni contorte fino al midollo; e una pellicola che per di più vi riserverà anche qualche sorpresa nel finale. Buona la regia e discreta l'interpretazione degli attori, coinvolti da un copione scritto tutto sommato con i giusti crismi e ritmi del genere thriller.

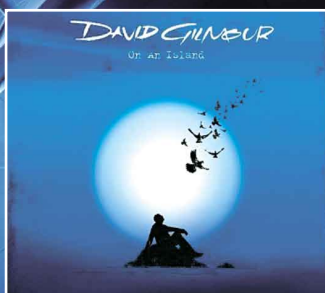
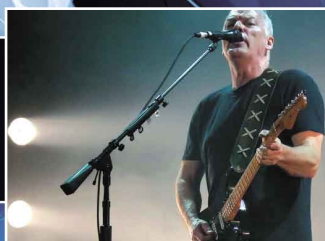
CONTENUTI EXTRA

Gli ***Extra*** si limitano ad un accesso diretto alle scene, un commento che vi guiderà attraverso alcune parti del film e uno speciale da vedere esclusivamente dopo il film, giacché rivela parti importanti e significative della trama. Il comparto ***Video*** si attesta su ottimi livelli così come il reparto Audio, grazie all'utilizzo del Dolby Digital 5.1 e del DTS 5.1.

ON AN ISLAND - *DAVID GILMOUR*

ANNO: *2006* - **GENERE:** *Psych-Rock* - **AUTORE:** *David Gilmour* - **ETICHETTA:** *Capitol*

Dalla Luna Oscura dei Pink Floyd all'Isola solitaria e lirica di David Gilmour

Un'attesa di oltre due decenni: precisamente dal lontano 1984, quando fu pubblicato il memorabile *About Face*. Oggi ***David Gilmour***, sessant'anni compiuti e trentotto di carriera mondiale, torna alle sonorità che hanno fatto la storia dei ***Pink Floyd*** con questo ***On An Island***, album complesso che richiama alla mente immagini intense e profonde, paesaggi lirici e sequenze strumentali fortemente malinconiche. Il cast che muove questa grande rappresentazione musicale, quasi fosse un'opera da vedere e non solo da ascoltare, è composto da molti amici e musicisti che hanno fatto la storia del rock mondiale: da ***Dick Parry***, sassofonista in ***The Dark Side of The Moon***, a ***Phil Manzanera*** dei ***Roxy Music***, fino a ***Richard Wright***, celeberrimo tastierista dei ***Pink Floyd***. Non è un caso che per questo album vi sia stata una così lunga attesa: ogni elemento musicale e concettuale è stato attentamente studiato, ogni sonorità arricchita per ottenere una forza viscerale, quasi aggressiva in brani come ***This Heaven***, quasi meditativa in ***The Blue*** o ***A Pocketful Stones***. ***Gilmour***, voce, acustica e chitarra, ha ricercato una gamma di stili – folk, jazz, orchestrale e rock – per esplorare e reinterpretare i testi di ***Polly Samson***, già collaboratrice ai tempi di ***The Division Bell***. E infine l'esecuzione chitarristica, già da ora destinata a entrare nei classici del repertorio *floidiano*; come nel brano ***On An Island*** che dà nome all'album, dove l'espressione musicale trova forza evocativa, tensione rappresentativa e grande, grande musica.

Mensile - 32 Pagine a Colori - 20.000 copie

SCARICA GAME! La rivista è in formato **PDF** all'indirizzo: ***www.gameplayer.it/download.php***

Ecco dove potrete trovare GAME, a partire dal 15 di ogni mese!

A ROMA

24H Top Video.it - Via Felice Cavallotti 38 ■ ***Anbu Zone*** - Via Camilla 13/A ■ ***Appia Comics*** - Via dei Colli Albani 7 ■ ***Astrocomputer*** - Via Veturia 68 ■ ***Casa del Fumetto*** - Via Gino Nais 19/29 ■ ***Click & Game*** - Via di Acqua Bullicante 298/300 - Via Guglielmo Marconi 236 - Via Magna Grecia 46 - Via Prenestina 445 ■ ***Comic Island*** - Via Gregorio XI 33 ■ ***Computer e Videogiochi*** - Via Prenestina 426 ■ ***Crazy Games*** - Via Albizzie 16 ■ ***Digital Net Srl*** - Via Virginia 1 ■ ***Dimension Game*** - Via Soncino 46/A ■ ***Dragon Store*** - Via dei Marsi 16 ■ ***DVD Mania*** - Via Donna Olimpia 2 - Via Trionfale 8493 ■ ***DVD Time*** - Via Enrico Fermi 68 ■ ***Elettrotech Videogame*** - Via Quirino Majorana 23 ■ ***Elimar*** - Via Giannina Milli 11 ■ ***Extraball*** - Piazza Pio XI 31 - Via dell'Arco di Travertino 48 / 62 - *Viale Parco De' Medici 135 ■ ***Fantasy Point*** - Via Elio Vittorini 41 ■ ***Fujisan*** - Via Pannini 27 ■ ***Futurmovie*** - Via La Spezia 127 ■ ***Galactus*** - Via Malladra 14/16 ■ ***Game Point*** - Via del Clementino 95 ■ ***Gamers*** - Viale Tirreno 88 ■ ***Game Up!*** - Via Nomentana 547/B ■ ***Il Trovalibri*** - Via Aurelio Cotta 8 ■ ***Indy Videogiochi*** - Via Torrenova 226 ■ ***Japan World*** - Via Donna Olimpia 11 D ■ ***Jokà*** - Via Giovanni Giolitti 327 ■ ***La Pulce Fumetti***- Via Tor de Schiavi 186 ■ ***La Terra di Mezzo*** - Via Val Tellina 45 ■ ***Maremoto*** - Via Attilio Hortis 63 - Via Duilio 5 ■ ***Movie Games*** - Via Casilina 1038/C ■ ***Mus*** - Piazza Pecile 30 ■ ***New York Games*** - Via delle Cave 40 ■ ***Nuvole Parlanti*** - Viale Ippocrate 13 ■ ***Olimpo Del Fumetto*** - Via Flavio Stilicone 52/54 ■ ***Planet Hollywood*** - Via Panizzi 68 ■ ***Play The Game*** - Via Flavio Stilicone 107 ■ ***Play Zone*** - Via Marco Celio Rufo 37 ■ ***Player One Srl*** - Via Lago Tana 10 ■ ***Pulsar*** - Via Magna Grecia 71 ■ ***Reload*** - Via Trionfale 8379 ■ ****Revolver Srl*** - Via Gherardi 90/102 ■ ***Rino Games*** - Via Benedetto XIV 1 ■ ***Star Shop*** - Via degli Scipioni 116 - Via Laura Mantegazza 59/A/B - Via Laurina 4 - Viale dell Arte 57/59 ■ ***Strategia e Tattica*** - Via Cavour 250 ■ ***Sving Computer*** - Piazza di Pontelungo 3 - Via della Lucchina 96 - Via Publio Valerio 90/92 - Circ.ne Ostiense 190 - Via Appia Nuova 541/E ■ ***Tomo Shop*** - Via Rocca di Papa 26 ■ ***Video Boy*** - Via di Santa Maria Ausiliatrice 128 - Via Attilio Hortis 37 ■ ***Video Club 3M*** - Via Bolognetta 1 C ■ ***Video Equipe*** - Via Ponzio Cominio 33 / 35 ■ ***Virtual Dream*** - Viale Regina Margherita 193 ■ ***Virtual Planet*** - Via Duilio 3 ■ ***www.psxlab.com*** - Via Marco Celio Rufo 23 ■ ***www.videogiocando.com*** - Viale Guglielmo Marconi 277 ■ ***Zona Manga*** - Via S. Costanza 28

Università di Roma

UNIVERSITA' TOR VERGATA

****Facoltà di Economia*** - Via Columbia 2 ■ ****Facoltà di Ingegneria*** - Via del Politecnico 1 ■ ****Facoltà di Giurisprudenza*** - Via Bernardino Alimena 5 ■ ****Facoltà di Lettere e Filosofia*** - Via Columbia 1 ■ ****Facoltà di Medicina e Chirurgia*** - Via Montpellier 1 ■ ****Facoltà di Scienze Matematiche, Fisiche e Naturali*** - Via della Ricerca Scientifica 1

UNIVERSITA' ROMA TRE

****Facoltà di Economia*** - Via Ostiense 139 ■ ***Facoltà di Giurisprudenza*** - Via Ostiense 163 ■ ***Facoltà di Ingegneria*** - Via della Vasca Navale 84 ■ ***Facoltà di Lettere e Filosofia*** - Via Ostiense 234 ■ ***Facoltà di Scienze della Formazione*** - Via del Castro Pretorio 20 ■ ***Facoltà di Scienze Politiche*** - Via Corrado Segre 2

UNIVERSITA' LA SAPIENZA

****Facoltà di Economia*** - Via del Castro Laurenziano 9 ■ ****Facoltà di Ingegneria*** - Via Eudossiana 18 - Via del Castro Laurenziano 7 ■ ***CITTA' UNIVERSITARIA*** - P.le A. Moro 5: ***Facoltà di Lettere e Filosofia***, ***Facoltà di Fisica***, ***Dipartimento di Matematica***, ***Facoltà di Giurisprudenza***, ***Facoltà di Scienze Politiche***

Provincia di Roma

PROVINCIA DI ROMA

ALBANO: ***Nuvoloso Club*** - Piazza Luigi Sabatini 12 ■ ***Pc Land*** - Via Graziosa 71 ■ **FRASCATI:** ***Basic System*** - Via Giacomo Matteotti ■ ***Star Music*** - Piazza S. Pietro 1 ■ ***Wellcome*** - Via Marmiani 13 ■ **GENZANO:** ***Gamers*** - Via Italo Belardi 68 ■ ***El Gato Nigro*** - Via Sebastiano Silvestri 210 ■ **TIVOLI:** ***Hollywood 3000 Village*** - Via Nazionale Tiburtina 197/A ■ **VELLETRI:** ***Associazione Stranagente*** - Via Menotti Garibaldi 54 ■ ***Black Point*** - Piazza Cairoli 29 ■ ***Get Ready*** - Corso della Repubblica 251 ■ ***La Terra di Mezzo*** - Via Paolina 114

Centri Last Planet

AREZZO
Via P. Calamadrei 195/9

CATANIA
Via Alberto Mario 21

CIVITAVECCHIA
Via Mazzini 18

FORLI'
Via dell'Appennino 191/A

MESSINA
Via Nicola Fabrizi 20C

PISA
Via S. Martino 39

PONTEDERA
Via Roma 74

TREVIGLIO
Via Fratelli Galliari 26

Se vuoi aggiungerti gratuitamente alla lista distribuzione invia una e-mail con nome e indirizzo a: redazione@gameplayer.it

*** in questi punti è presente il nostro espositore**